gamers' workshop

Февруари-Март 2001 Брой 2 Цена без CD 2,5 лв. Цена със CD 4,9 лв.

Counter Strike
справочник

какво ново!
Warcraft III

иде ли?
Disciples II

StrifeShadow
новият RTS цар?

Kohan
взривно и ексклузивно

Oni
Settlers IV

ЦАПК ПРОГРЕС ОООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001:1996, дистрибутор на Dell от 1990г. с повече от 2000 инсталации и сертифициран доставчик на Microsoft решения по програма MCSP.

МАРКОВИ КОМПЮТРИ ЗА ИСТИНСКИ ИГРАЧИ

Dell Dimension L600c

999$

/цена без ДДС/

3 години гаранция
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
Произведен по стандарт ISO 9001

Intel Celeron 600 Mhz with 128K cache
64MB SDRAM
15GB Hard Disk Drive
Intel i810 Direct AGP Video with 4MB VRAM
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB 64v Sound Card
Dell Stereo Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
15" Dell Value FST Monitor

Dell Dimension 4100

1999$

/цена без ДДС/

Intel Pentium III 800 Mhz with 256K cache
128MB SDRAM
15GB Hard Disk Drive
32MB NVIDIA 15 GeForce 2 GTS Videocard
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB Live Value 512 Voice Sound
Altec Lansing ADA 885 Dolby Digital 80W Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
17" Dell Monitor

3 години гаранция
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
Произведен по стандарт ISO 9001

От ЦАПК "Прогрес" ООД
Офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69А
За кореспонденция: София 1113, п.к. 112
Тел.: 02/705-257, 02/702-119 **Тел./факс** 02/973-38-53
Сервиз: 02/704-159, 709 111
e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg; **web:** http://progress.bgnet.bg

Сервиз и продажби
Центрове за висококвалифицирана помощ

София - ПРОГРЕС 02/704-159
Варна - ВИЗИКОМ 052/600-380
Русе - ЛИНКСИС 082/226-519
Ловеч - ПЕТКОВ 068/21-94
Бургас - ИНФОСТАР 056/683-087
Пловдив - ДАНИНА 032/263-427
В.Търново - ПРИМ ВТ 062/642-926
Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП 042/601-10

Intel, логото Intel Inside са регистрирани търговски марки, а Pentium III, Pentium III Xeon, Pentium 4, Celeron и MMX са търговски марки на Intel Corporation. Dell, логото на Dell и Dimension са регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft.
Снимката по-горе служи само за илюстративен материал и е взета от www.dell.com

ИГРА НА БРОЯ

COUNTER-STRIKE

стр. 22-33

REVIEW

РЕЦЕНЗИИ

Oni 42
Settlers IV 45
Kingdom Under Fire 48
Stupid Invaders 50
Gunlok 52
Carnivores 3 54
Crimson Skies 56
America 59

PREVIEW

ПРЕДВАРИТЕЛЕН ПОГЛЕД

10 StrifeShadow
14 Warcraft III
16 Seraphim
18 Disciples II
20 Kohan

ОТ КРАК НА КРАК

HELLBOY 34
Dracula 2 36
Gold and Glory 36
HEIST 37
AQUARIUM 38
Screamer 4x4 39
JA2: Unfinished Business 40
Aladin: Nasira's Revenge 41

И ОЩЕ...

Редакционно 04
Справочник клубове 05
Новини 06
Загадката на GW 08
Тестът на GW 09
Интересни уеб-сайтове 62
Хадуер: DDR Чипсети 64
Хардуер: Памет 66
Софтуер: MircStat 69
Пари по Интернет 70
Пощ@ 72

СПИСАНИЕ
"Gamers' Workshop"

Издател:
"Уъркшоп Груп" ООД
Адрес:
София 1000
ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефон:
02/980-68-29, 980-72-45
e-m@il:
workshop@netbg.com
www:
www.workshop.netbg.com
Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон:
02/46-43-93
Печат:
"Делта +"
Телефон:
032/630-642

РЕДАКЦИОНЕН ЕКИП

Редактори:
Диян Димитров
Илиян Илиев

Дизайн:
Юлиян Калдерон
Иван Христов

3D Дизайн:
Коста Атанасов

Реклама:
Юлиян Калдерон
Благомир Петров

Специални Проекти:
Красимир Семерджиев
Евгений Тенев

Автори:
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Апостол Апостолов - Chappy
Благомир Петров - FonManiac
Диян Димитров - Freeman
Добрин Йорданов - Goodman
Елена Костадинова-Щих - Elexis
Иван Христов - uRKO
Илиян Илиев - Whisper
Петко Рангелов - SaintP
Юлиян Калдерон - Groover
Янчо Райков - Kmeta

ОБРЪЩЕНИЕ НА ВОДАЧА НА УЪРКШОПОВСКОТО ВОЙНСТВО КЪМ ВЕРНИЯ ЧИТАТЕЛСКИ ЕЛЕКТОРАТ

Чудя се колко от вас знаят, че първият брой на Gamers' Workshop бе изцяло написан от Whisper. Че кажи-речи и вторият, и третият. Тогава, преди почти три години, той постави началото на един стил на писане и начин на рецензиране на статиите, който ние, включилите се на един или друг етап от колективния труд по списването на списанието, придобихме навика да спазваме. Пречупвайки го през собствения си мироглед, възприятия, характер и душевност. Иначе казано създаде се стилът на Gamers' Workshop.

Онова, което по-късно много хора свикнаха да наричат духа на Workshop. Започвам така тази редакционна страничка не случайно. И въпреки, че началото й може би ви е прозвучало като банален рекламен спот, амбициите ми не са насочени към самореклама. След толкова време прекарано заедно, вие пред страниците, ние по някакъв странен, подвластен на... е добре, нека я наречем професията ни начин, впечатани в тях; а после ние пред мониторите и пликовете с писмата, както и долепили ухо в телефонната слушалка, и вие от другата страна на линията, била тя на БТК или Българските Пощи... е, мисля, че вече би трябвало да се познаваме. Поне аз си мисля, че ви познавам. В огромното ви многообразие. За добро или зло...

И ако това е илюзия, то тя ще е единствената, която ще си позволя в следващите редове.

В тях няма да извие фалцетни трели някоя Ода на възхвалата в чест на GW (да се свети името Му, хе-хе!), а просто ще се опитам да дам едно обяснение:

Телефонен разговор... *Човекът ми обяснява, че тоя път сме се олели "вече окончателно" и к'ва сме гола вода. К'ва е тая статия в "От Крак на Крак" за Heroes Chronicles? Цяла половин страница отишла в тъпотии за някаква си оса, вместо да сме я запълнели с нещо полезно. Като чийтове например или каквото и да е друго. Слушам го и се чудя какво да му кажа.*

Не му казвам нищо...

Телефонен разговор... *Човекът ми обяснява, че сме много готини по принцип и много го кефим, но "баси дългите статии дето пишете понякога"...*

И то за игри, както правилно отбелязва той, които и според нас самите са тъпи. Опитва се да си спомни статията причинила негодуването му в миналото и почва да се лута за заглавието на играта, но не се получава. Няма значение, аз се сещам. Daikatana. Пичът е добронамерен обаче и аз зная какво да му кажа. Казвам му го.

След малко ще го кажа и на вас...

Не са измислени тези разговори (и може би точно в този момент някой изненадано се разпознава), не са и единствените. Изтъквам тях защото са свързани с мен, тоест със статиите ми (което понякога си е едно и също), а и без друго, като най-многословен, обикновено критиките ги търпя аз, но статиите, около които са се разгаряли подобни страсти са много, както са различни и потърпевшите.

Защо пишем статиите си така, както ги пишем? Защо си позволяваме тази свобода?

Ще ви кажа. Защото само така бихме се съгласили да правим списание изобщо.

Ще си спестя приказките относно финансовата (не)изгода от него, както и доколко е оправдано трошенето на нерви от постоянно изникващите спънки в чисто материален аспект. Нищо няма да ви казвам за това. Ще ви кажа следното: за нас GW винаги е било нещо повече от работа и ние малко или много (имаше приливи и отливи през годините) сме го създавали с много любов и удоволствие. Удоволствие породено от факта, че сме СВОБОДНИ да го правим така, както ни харесва. И понеже така и така нищо друго не ни остана, е хубаво от време на време да си го припомняме - като си пишем статиите не така, както е прието, а така, както ни е забавно да ги напишем. Винаги сме чувствали, че ако вдъхновението ни отлети нанякъде имаме свободата да го последваме без да се притесняваме, а по-скоро забавлявайки се и с мисълта за вас и за това как ще разтълкувате думите ни, как и вие ще се забавлявате заедно с нас и хрумванията ни.

Това, наред с нормалния човешки инат да доведеш до добър край нещото, с което си се захванал, е единственото основание да съществува GW към днешна дата все още.

Точно привързаността ни към този идеал е причината да можете да четете в Workshop такива неща, каквито са прекрасните, странни, но крайно некомерсиални и в разрез с установените правила статии на Goodman в настоящия брой, какъвто е и тестът-статия или статията-тест (и аз не знам вече) на Snake за Gold & Glory или пък статията-интервю на Groover за Heist, каквито са, и са били всички, малко или много своеобразни, рецензии и превюта в списанието изобщо. В тях всеки е имал свободата да следва настроението си, а не сухата, сбита форма на нормалната журналистика (не че имаме претенции изобщо де, опазил ни Бог).

Казвали са ми и това, че статиите ни били много субективни. Приемам забележката, така е наистина. При гореизброеното е неизбежно.

Според мен проблемът произтича главно от това, че хората, виждайки списанието подсъзнателно го асоциират със стандартните медийни примери. А не би трябвало. Концепцията, че някой издава списание, което не е насочил, адресирал и съобразил ИЗЦЯЛО и ЕДИНСТВЕНО към читателя, към неговото удобство и капризи, а и към самия себе си, реализирайки собствените си блянове и мечти с риск да остане неразбран или недооценен, е чужда на потребителското ни общество.

Мисля, че точно в този факт се крие и разковничето.

Просто понякога е нужно да погледнете на статиите ни не като на статии, а като на четиво. И тогава ще разберете, колко много сме се стремили към вас, към чувството за споделено изживяване...

Ето, ще си позволя да ви помоля едно единствено, простичко нещо:

Когато четете Gamers' Workshop не го сравнявайте, не се настройвате към него, повлияни от други образци от пресата, не го разлиствайте с настроението, че ще видите списание като всяко друго. *Не, не ви разправям, че сме уникални или нещо подобно.* Повярвайте, не се изживяваме като феномени. Откъде да знаем дали сме уникални или не, за Бога. Не знаем и не ни е грижа какви сме спрямо другите, знаем само, че искаме да бъдем себе си. Умолявам ви, отново: Моля ви, не се отнасяйте към нас като към купчина хартия, от която, ето сега например, би следвало да получите малко информацийка за тези или онези заглавия.

Просто отгърнете списанието и го оставете да ви отведе до там до където този път самите ние сме посмели да стигнем. Оставете ни да ви изненадаме. Оставете ни да докоснем душите ви.

Хей хора, приятели, зад тези черни символчета, спретнато наредени в редове и колонки, сме ние. Погледнете ни, вижте ни. Позволете ни да бъдем, да ни има, позволете ни да споделим с вас нещо повече от тривиалната информационна сухоежбина. Колкото и да е интригуваща понякога, тя все пак се отнася само до компютърните игри. Те не са целият свят, не са целият живот, не са цялата действителност. Позволете си малко забавление заедно с нас. Просто се забавлявайте, докато ни четете. Това е, толкова е просто. Не се сърдете на литературните ни откровения (или отклонения, както дойде), не се впрягайте толкова, та нима не разбирате, това... това за нас е като да си побъбрим... Какво толкова, че отишла половин страница за нещо, което няма никаква конкретна връзка с дадена статия? Какво толкова наистина? Майната му, просто си представете, че седим и си говорим, по дяволите! И споделяме.

Не ни карайте да ставаме обикновени. От това по-просто няма. Ще го направим и много скоро ще разберете, че за кой ли път си е отишло нещо, което ще ви липсва оттук насетне, завинаги.

Всъщност, по всяка вероятност ще ви липсва и самият Workshop, защото какъв е смисълът да го правим, ако той ще бъде просто работа.

Freeman

P.p. Ден по-късно, като чета това, което съм писал вчера се улавям да мисля, че мнозина сигурно отново ще ме упрекнат, че ги занимавам с тъпотии. Както беше казал един читател във форума на сайта - напоследък редакционните странички станали скучни. Да съм пишел нещо веселко да съм разсмивал хората. Е, май пак не се получи. Но това не е толкова страшно, едва ли някой ще спре да си купува списанието заради калпавата редакционна страница. По-лошото е, че така и не можах да кажа много от нещата, които си бях запланувал. Затова в конспект:

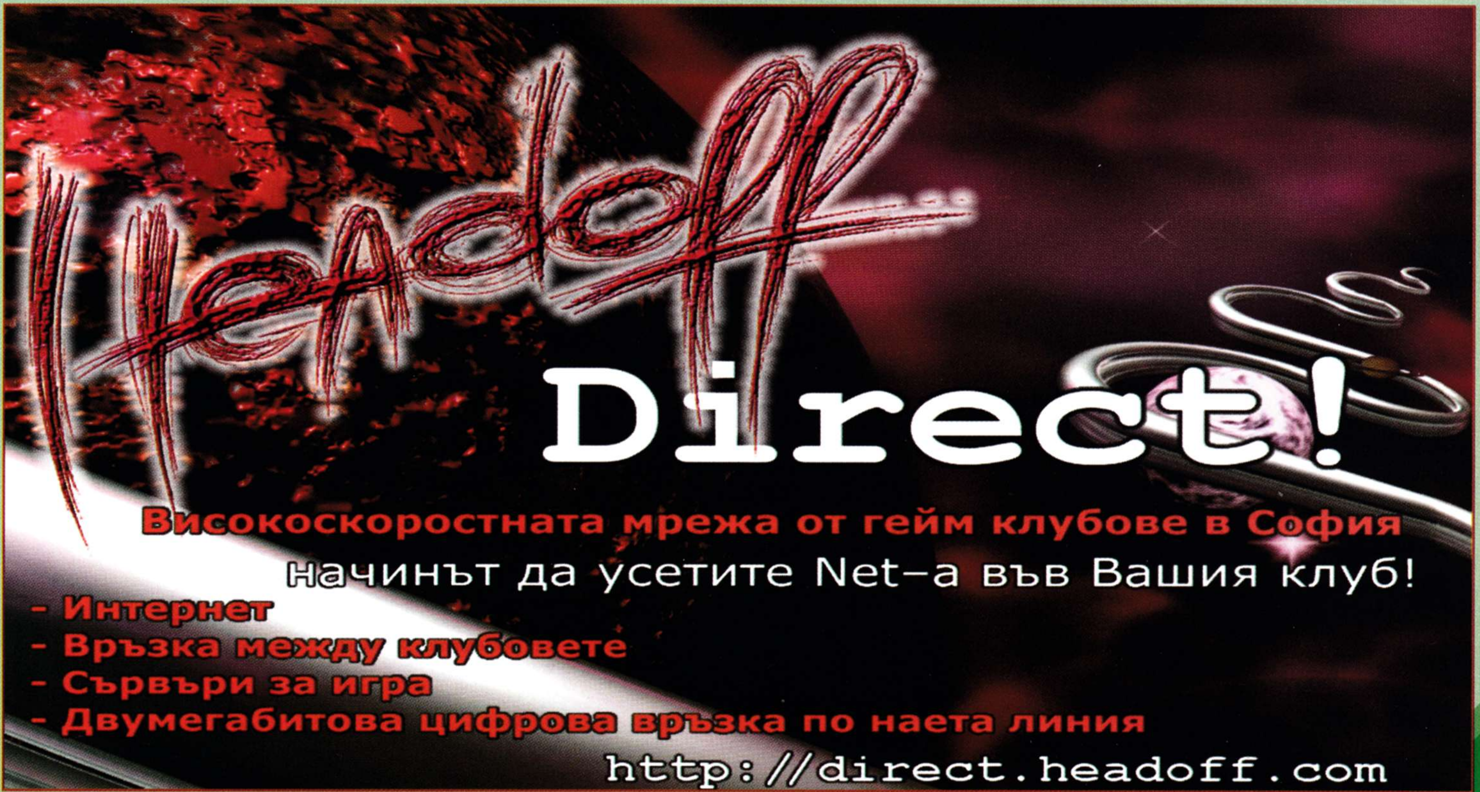
Нова рубрика: Мултиплейър. Започваме със справочник за Counter Strike. В следващия брой ще можете да прочетете мнението ни за Q3: Team Arena, изградено след много часове игра (гарантирано), както и новини и прочие любопитщинки за световни състезания.

На сайта се отвори тема за мото на списанието. Посетете го, има доста предложения, някои от които наистина много готини. Можете да дадете и вашите, ако нещо ви хрумне. Това, което е сигурно, че някои от тях могат да се окажат един ден и на корицата. Този път, по предложение на MarShallMATHErs, връщаме мотото от втори брой, прекрасното: Join or Die. Колко е хубаво, че някой се сети.

И накрая. Много хора се интересуваха за Elexis през дългото време, през което отсъстваше от страниците на списанието. Ето, че тя най-после се върна от странство и отново е сред нас. Посрещнете я с добре дошла, нея и първата й статия за новото хилядолетие: Settlers IV.

Справочник на компютърни клубове

Име на клуба	Град	Адрес	Телефон	№ PC	Конфигурации	лв/час	Екстри
Аксел	София	жк. Сердика бл18а, вх.В		12	Celeron 300 64MB RAM		Headoff Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" N64	665521	120	Celeron 500/ 128MB RAM TNT2-ULTRA/ 19" CTX	1лв.	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Сан Марино	София	жк. "Люлин" бл.3 "Захари Стоянов" N17	25 70 14	50	PIII 700Mhz / 128MB Ram / GeForce 2 / 19" CTX	1,2лв.	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Тъпото	София	ул "Стара Планина" 12	9867685	10	Athlon 600/ 128MB RAM/ Riva TNT2-Pro/ 15"	1лв Ga. 4лв. НТ	сканиране,печат Инт., нон-стоп
AGE	София	жк. Лагера ул. "Баба Илийца" 2	9549673 543179	25	Celeron 466/ 64MB RAM Voodoo3/ 17" Hansol	1лв. 5лв.НТ	БАР, климатик, Инт., нон-стоп
Club WWW	София	ул "Черковна" 61, ул. Оборище срещу ДСК	088/372638	13	Celeron 400 64MB RAM TNT2-32MB/17" Monitor	1лв Ga. 2лв Int.	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681; 088/662125	7	Pentium III 700 64MB RAM GeForce 2 SONY 19"	1,3лв. 5лв.НТ	Headoff Direct!
Diablo	София	бул "Христо Ботев" 46	9867471	18	PIII 650 Mhz, 128 MB RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1лв.	Headoff Direct!
Fun Club	София		707369	8	Celeron 300 64MB RAM TNT2 17" CTX	1лв. 5лв. НТ	Headoff Direct!
Headoff Gaming Club	София	ул. "Стефан Караджа" 7 Б	9875408 088/231705	20	Duron 700 128MB RAM Voodoo 3 17" Monitor	1,2лв	Headoff Direct!
PC Mania Club	София	ул. "Люлин планина" 16	513608	12	PII 400 64MB RAM TNT2 17" Monitor	0,9лв.	Headoff Direct!
"Виртуален свят"	Бургас	ул. "Вардар" 1		84	Celeron 460/ 64MB RAM Voodoo 3/ 19" Hansol	1лв.	Headoff Direct!
Корубата	Бургас	жк Славейков, бл 59/60		40	Celeron 460/ 64MB RAM Voodoo 3/ 19" Hansol	1лв.	Headoff Direct!
ZOOM	Варна	ул. "Опълченска" N20	052/691361	13	8бр. PII 350 64MB RAM Banshee/17" + 5 Internet	1,2лв G 1,5лв I	бар, климатик, Инт.,
STYLE.NET	Асеновград	ул. "Цар Иван Асен" N34	0331/21229	20	PII-466/ 64MB RAM/ Voodoo3-2000/17" KFC	1лв. 0,5 НТ	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Киберия	Разград	ул. "Венелин" N24	084/21596 084/35048	8	Celeron 466/ 64MB RAM/ Riva TNT2/ 17" Monitors	1 игри 2 Инт.	бар, нон-стоп, Интернет,**VIP**


Headoff...
Direct!
Високоскоростната мрежа от гейм клубове в София
начинът да усетите Net-а във Вашия клуб!
- Интернет
- Връзка между клубовете
- Сървъри за игра
- Двумегабитова цифрова връзка по наета линия
http://direct.headoff.com

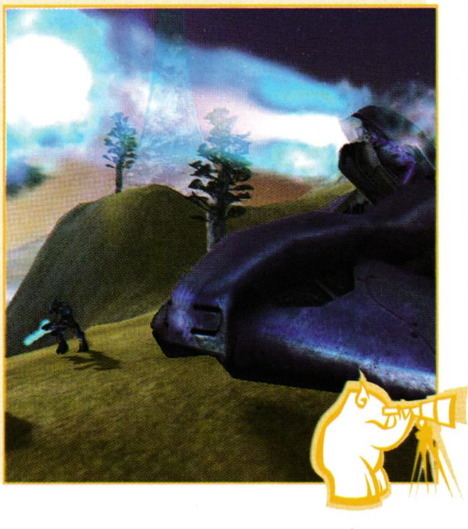
НОВИНИ

ЗАКРИХА GAMECENTER

На девети февруари 2001година затвори порти един от най-големите сайтове за компютърни игри - Gamecenter. Собствеността на Cnet прекратява своето съществуване, поради недостатъчните приходи от реклама. Причината, останала в сянка, е закупуването на ZDNet от Cnet. Освен многото печатни издания, ZDNet е и собственик на www.gamespot.com - т.е. като си имаш два сайта с едно и също предназначение, защо да не затворим единия? За съжаление, това е един от многото примери от изминалите месеци, които ознаменуваха закриването на не един и два сайта. Причините са чисто икономически. Оказа се, че развитието на Интернет е доста под очакваното и Е-икономиката не цъфти и връзва, както мнозина си мислят. Изнесените факти накараха основните компании-рекламодателки да преразгледат своите маркетингови стратегии и да съкратят бюджета си за on-line реклама. Получи се голяма стагнация на пазара, като дори и мегапортал като Yahoo (www.yahoo.com) отчете 40% спад на постъпленията от реклама. Поради тази причина сайтовете без финансови резерви или мощен гръб, тръгнаха към закриване. Към черния списък можете да си запишете и www.gamers.com на Thresh Fong (един от най-добрите на Quake2), www.gamefan.com и т.н.

БЕЗ HALO ЗА PC?

Според мълвата Halo ще бъде пусната САМО за XBox. За тези от вас, които не знаят, Microsoft ще разрпространяват Halo по света, така че този слух изглеждаше съвсем резонен. Днес обаче беше пуснато официалното становище на Microsoft, подписано от Пи-Ара (ей богу, и това стана вече стандартна дума в езика ни) на Halo: "... официалното становище за Halo. Планирани са PC и Mac версии на играта, но в момента се работи само по версията за Xbox. Работата по PC и Mac версията ще започне едва след като бъде завършена играта за Xbox." Какво да ви кажа, след обявяването на филма по Tomb Raider, това е най-голямата простотия, която чувам напоследък. С две думи - ще видим Halo, ама друг път. Това което не ни каза Pi-Ara, но се подразбира от контекста е : "Ако искате да се насладите на тази прекрасна игра, купете си новата конзола на Mirosoft." Нямам думи!



EAST3 РАЗРАБОТИХА ИГРА УПРАВЛЯВАНА С МИСЪЛ

По информация на Boston Herald техническото студио East3 Ltd. е разработило вариант на класическата игра Pong който може да се играе не чрез стандартно управление, а чрез мисъл. Системата, наречена "Attention Trainer" може да определя определен набор умствени състояния, като фокус и концентрация и използва EEG сензори за да пренася информацията към компютъра. East3 са лицензирали от Hasbro играта Pong като отлична демонстрация на възможностите на хардуера. Най-интересното в случая е че не става дума само за научни прототипи - Attetion Trainer може да бъде закупен на солената цена от 899 долара от сайта по-долу. Приспособлението идва заедно с Pong и рали състезание, в което автомобилите завиват встрани и променят скоростта си само чрез концентрация от страна на играчите.

http://www.attention.com/

MICROSOFT ОБЯВИХА РЕКОРДНИ ПРИХОДИ

Microsoft обяви приходите си за последната четвърт на 2000-та година. Цифрата е меко казано впечатляваща - 6.59 милиарда щатски долара и е с 8% по-висока в сравнение със приходите за същия период за 1999 година. Да вдигнем тост за милионите балъци от цял свят (и ние в това число), които пълнят гушата на чичо Бил.

BLACK & WHITE ЩЕ ИЗПОЛЗВА ТЕХНОЛОГИЯТА TOUCHSENSE

Lionhead Studios включи в своя горещо очакван от всички хит Black & White технологията TouchSense, която е разработена от фирмата Immersion и позволява чрез използването на специални вибриращи мишки (като iFeel Mouse на Logitec) да се "чувстват" различни елементи от играта. Като удари на сърце например, които се ускоряват докато нарастват магическите сили на играча-бог. Макар че това въобще няма да помогне на българския геймър, за който вибрационните мишки са нещо доста далечно от финансова гледна точка, още една революционна технология е сериозен код за очакваното през тази пролет заглавие.

ELECTRONIC ARTS ОБЯВЯВАТ $640 МИЛИОНА ПРИХОДИ

ЕА обявиха приходите си за последното тримесечие на 2000-та година. Общите приходи за този период възлизат на 640.3 милиона американски долара - за сравнение за същия период на предната година приходите са възлизали на 600.7 милиона долара. За този период с логото на ЕА са излезли 27 заглавия - 10 за PS2, 5 за PC, 10 за оригиналния Playstation и две за Nintendo. Общите приходи са със 7 процента по високи в сравнение с същия период от '99 година, най-вече благодарение на силните продажби на PC игрите. Само Sims е продадена в над 3 милиона копия!!

ЧЕСТИТ РОЖДЕН ДЕН!!!

Скъпи приятели, да вдигнем наздравици за две от най-великите игрални компании за всички времена. На 29.01. и на 01.02. 2000 година, Blizzard Entertainment и id Software навършиха по 10 години. Да им честитим и да си пожелаем още дълги години да радват душите ни с прекрасни игри. Наздраве!

JOHN CARMACK ВЛИЗА В ЗАЛАТА НА СЛАВАТА

Както виждате, новините се въртят около Blizzard и id. Нормално. Сега на темата - Академията за Интерактивни Изкуства и Науки (AIAS) ще увековечи гениалния меч от id Software John Carmack на четвъртата ежегодна церемония за раздаването на наградите за интерактивни постижения, която ще се проведе на 22 март тази година. John ще заеме заслужено място до имената на другите гиганти в игралния бизнес - Hironobu Sakaguchi от Square Soft (Final Fantasy), Sid Meier от Firaxis (Civilization) и Shigeru Miyamoto от Nintendo. Честито John!

THIEF 3 С MULTIPLAYER?

Разработчиците на третата част на хитовото заглавие разкриха някои подробности около творението си, сред които прави впечатление вероятното наличие на "накаква форма на мултиплейър". За каква форма точно става дума не е ясно, но детмачът едва ли ще е включен.

WINDOWS XP

След сензационното обявяване на Windows XP, познатата под кодовото име Whistler, на 14-ти февруари в Сиатъл на изложението Experience Music Project Бил Гейтс демонстрира възможностите на новия продукт, наблягайки на новия интерфейс, web-интеграция и мултимедийни възможности - козовете, които ще получат тласък в новата версия. Независимо, че засега се говорят предимно големи слова около качествата на новата версия, нарочена за "революция" и "начало на ново поколение в OS историята", демонстрираните нововъведения са предимно козметични. Новост е цялостната интеграция на устройства, включващи мобилни приспособления(компютри и комуникационни устройства), дигитално фото и видео. Мултимедийните възможности са засегнати по-широко от досега с добавката на Media Player 8 и DirectX 9.

Windows XP в момента е в ранен бетатест (Beta 2 версията се очаква за началото на пролетта), като официалната дата се предполага ще бъде определена през втората половина на годината.

БЕТА ДРАЙВЕРИ ЗА VOODOO!!

Помислихте си, че след закриването на компанията поддръжката на любимото ви вуу-дуу свършва? Не съвсем. Клонът на компанията в Белфаст (Ирландия) се е амбицирал да продължи доколкото може делото на легендарния производител на видео ускорители, като на първо време предложи нови драйвери за Voodoo 3-5. Може да погледнете за какво става въпрос на www.x3dfx.com .

ПРОДЪЛЖЕНИЕ НА BALDUR'S GATE 2?

Според французите от GameData, Европейските офиси на Interplay са изпратили официално съобщение, в което се казва че в момента се разработва продължение на Baldur's Gate II, което ще се казва Baldur's Gate II: The Throne of Bhaal. Все още няма официално потвърждение от страна на Interplay. Потвърждение на гореспоменатата информация има на страницата на EBWorld, където заглавието The Throne of Bhaal е заложено за продажба от 31 Май 2001 година.

НЕ МЕ НАПУСКАЙ ...

Две интересни размествания в игралното пространство напоследък - Joby "Poopsie" Otero и Stevie "Killcreek" Case напускат досегашните си компании, респективно Shiny Entertainment и Ion Storm. Макар и по-малко известния от двамата, Joby е един от най-талантливите художници в бранша - който е играл Sacrifice сам може да оцени това. А Seivie Case си я знаем - дизайнер а нива в Daikatana, гадже на Ромеро, модел на Playboy и какво ли още не. Игралната индустрия никога вече няма да бъде същата.

ПРОДЪЛЖЕНИЯ НА SIN И SACRIFICE?

Някой мъдър човек на времето е казал че две неща са неизбежни в живота: смъртта и таксите. Очевидно този човек не е бил геймър. Почти толкова неизбежни като смъртта и рамо до рамо с даньците вървят и продълженията. Днес из Нет-а се носи мълва за продълженията на две популярни заглавия: Sin и Sacrifice.

Sin 2?

Гуруто на Ritual Richard "Levelord" Gray, в последния си .plan ъпдейт, споделя че той и целия екип на Ritual имат огромно желание да направят продължение на Sin. В момента "Племето" (както галено наричат Ritual) работи над все още необявения мистериозен проект на Electronic Arts, и засега няма официално становище по въпроса за Sin. Преди няколко седмици по Интернет беше пусната петиция за продължението на играта, която само в раките на 48 часа беше подписана от над 3000 души.

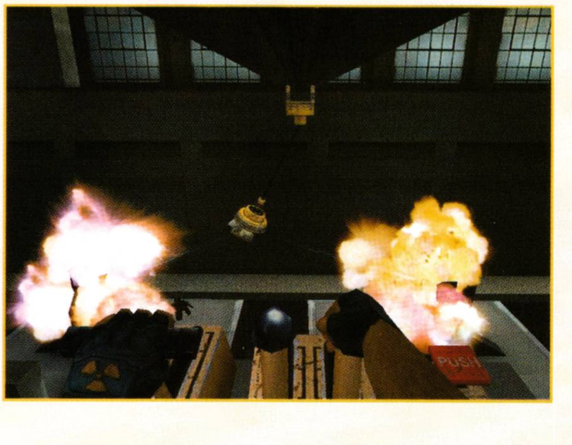
Sacrifice 2?

На официалната страница на играта бе забелязано следното съобщение: "" Дизайнерското студио, разположено в Лагуна Биййч, Калифорния, набира програмисти, художници и дизайнери за работа над следващия Sacrifice проект " Дали това означава Add-on към играта или втора част? От Shiny мълчат по този въпрос, но самия факт че е планиран следващ "Sacrifice" проект е обнадеждаващ.

КАКВО НОВО ОКОЛО...

Много от игрите, които се очакваше да излязат към края на тази година така и не се появиха. Лошият навик на производителите да отлагат многократно обявените дати е изключително дразнещ, още повече когато човек не знае какво става с дългоочакваното заглавие. Затова ви представяме кратък поглед върху развитието на няколко от най-нашумелите игри:

Tribes 2: По думите на Sierra "бета тестването ще бъде удължено до постигането на резултат, който да покрие и най-високите стандарти". Това становище не дава яснота за възможната дата, но сигурно ще е доста скоро, защото на дизайнерите им остава време да се занимават с неща като "свирещи гранати и оръдия, нови ефекти на експлозиите, бази, които да изгасват когато са разрушени генераторите" и други такива второстепенни неща вместо да оправят явни бъгове - предполага се, че такива няма Е поне не се виждат лесно :).



Duke Nukem Forever: Преди няколко месеца фирмата производител 3D Realms си търсеше multiplayer програмисти; може би това е знак, че single player частта на играта е близо до завършване. Вече има информация за някои от оръжията и макар, че нищо не е 100% сигурно наборът изглежда подобен на този от Duke 3D, с добавката на снайперска пушка и преработена версия на небезизвестния Shrinker. За повечето оръжия се твърди, че ще имат и алтернативна стрелба.

За играта се носеха слухове, че ще има проблеми с евентуално расистко съдържание, но от 3D Realms отричат за такъв проблем. Въпреки, че официална дата не е посочена, предполагаемата поява е някъде през лятото на 2001.

Dungeon Siege: Това екшън ориентирано RPG ще бъде сериозен кандидат за хитово заглавие, най-малкото защото се прави от създателя на Total Annihilation. Предполагаемата премиера е за лято/есен 2001 година. От фирмата производител Gas Powered съобщиха, че вече имат работещ multiplayer.

Anachronox: Едно нещо е сигурно - никой няма да може да определи тази игра като "скучна" когато тя се появи на пазара някъде през второто тримесечие на 2001. Това епично, футуристично RPG ще предложи някои "невиждани" досега екстри - като например състезание за екзотични мъжки танци (хаха). Графиката и системата за водене на бой естествено са на ниво, ефектите на магиите обещават да са впечатляващи.

Max Payne: "Това което хората видяха на E3 преди това е представя само малка част от това колко изключителна игра е Max Payne", казват от G.O.D. Въпреки, че не сме били на E3 show, за достойнствата на играта можем да съдим от програма 3dmark2000, която използва енджина на Max Payne във своите тестове. Впечатляващо не е никак пресилено да се каже. Играта е замислена като екшън, вдъхновен от филмите на режисьора от Хонг-Конг John Woo и можем да я очакваме към средата-края на 2001. Известно е, че дизайна на нивата е готов и в момента тече процеса на "polishing" - полиране, изчистване на бъгове и леки модификации. Хм, точно заради този polishing Diablo 2 се забави знаете колко. Още една причина е вероятната версия на играта за конзолата на Microsoft - Xbox. Каквото и да става, малко вероятно е забавянето да продължи до следващото E3 шоу през май, защото това ще бъде за трета поредна година и хората от G.O.D. рискуват да станат смешни.

Freelancer: Една чакана с нетърпение игра правена от създателя на Privateer и компанията Digital Anvil (цифрова наковалня). Този много амбициозен проект обаче ни поднесе едно сериозно разочарование под формата на премахване на multiplayer-а от играта. Предполагаема дата - есента на 2001.

The LOOSE CANNON Network

Loose Cannon: Още едно заглавие на фирмата Digital Anvil, правена от човека създал Crusader: No Remorse. Играта комбинира шофиране и екшън във first-person перспектива (Q2). От фирмата са решили, че малко закъсняват с издаването на това заглавие и го връщат за преработка на графиката и геймплея за да бъде конкурентно на останалите игри; ако имаме късмет ще го видим към есента на 2001.

ВЪпроСчеТо на РаботИЛничкаТА

Явно загадката от предишния брой ви беше пообъркала, или целогодишния абонамент не ви поблазни, защото този път писмата ви бяха доста по-малко от предишните. Взехме това предвид и сме ви приготвили една доста по-лесна загадка и апетитна награда. За тях ще стане дума малко по-късно, а сега да хвърлим поглед към решенията на предишните загадки.

Първата си беше чиста математика. Ето и няколко примера за магически квадрати:

8	3	4
1	5	9
6	7	2

2	9	4
7	5	3
6	1	8

Втората бе големият подводен камък. Всъщност тя внесе раздор и в нашата редакция и така, и не се стигна до консенсус по въпроса . В крайна сметка ето и двата отговора:

Г-н Иванов има шанс другото му дете да е момче точно 33%. Просто в случая имаме три варианта момчет-момиче, момиче-момче и момче-момче (не знаем дали момчето е първо или второ дете)

Г-н Петров има шанс другото му дете да е момиче точно 50%. Тук имаме само два варианта: момиче-момиче и момиче-момче.

Победителят, който ще си чете цяла година Gamers' Workshop с диск на аванта се казва Йордан Илиев от Русе. Да му е честито.

А сега е време да обявим наградата за следващата загадка. Тя е един GeForce 2MX на MSI/ASUS (по желание на клиента), който ще отиде при само ЕДИН от хората, отговорили правилно на следната загадка:

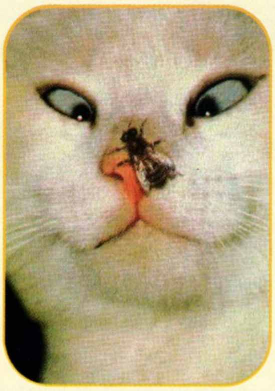
Имаме две въжета, които ако ги запалите, ще горят точно 1 час и запалка. Въжетата горят неравноделно т.е. ако срежете едното наполовина, това не означава, че двете части ще горят по половин час. Целта ви е да измерите точно 15 минути само с помощта на въжетата и запалката.

Успех.

Пращайте отговорите си на адрес: *София 1000, ул. „Гурко" 34, вх.2,ет.2 „за редакцията на сп. Gamers' WorkShop" или на електронна поща: workshop@netbg.com.* Краен срок за подаване на решения: 10 февруари

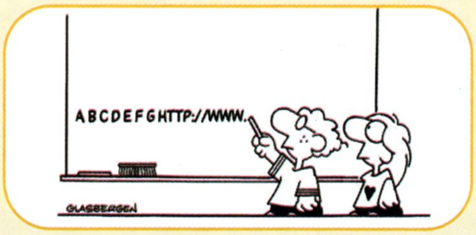
Ето един недостаъчно широк модел на Sony

О, Боже, отново съм кацнала там, където не трябва!



Uninstall windows

След като Microsoft демонстрира възможностите на Whistler (Windows XP), малка тайванска фирма реагира мигновенно и пусна на пазара този модел клавиатури. След излизането на Whistler, тя ще стане извънредно популярна



Развитието на информационните технологии изисква и нова обща култура...

Кой е казал, че работата с компютъра не е изкуство?

Напоследък стана много актуално да се говори за насилието по улиците. За ескалиращото напрежение в обществото, за убийствата посред бял ден... Теориите са много - война между групировки, случайни изблици на криминогенни елементи, политически игри, но само една е вярна. Всъщност целият този шум е за да не се забележат мистериозните изчезвания на хора. Това е истината. Голата истина. ИМА ИЗВЪНЗЕМНИ МЕЖДУ НАС. Те ни отвличат все по-често и по-често. Смеете ли се? Смейте се, смейте. Няма лошо. Но когато изведнъж слънцето пребледнее и зловещи сенки се надвесят над вас (и естествено сенките не принадлежат на дегенератчетата на съседа, които търсят с кого да си поговорят за Ницше) ще осъзнаете колко сте сами. И уязвими. И пред смъртна беда. В такива ситуации няма учтивости. За това ще мина на ти. Спри да трепериш и веднага сядай да четеш теста!

1. Нощ. Тъмно като в ... абе толкова е тъмно, мамка му, щото не можеш да си намериш лявата ръка с дясната. Изведнъж се чуваш странен гъргорещ шум и огромен лъч светлина прорязва мрака. Чуваш приглушени звуци, но не можеш да ги идентифицираш. Ти:

А) Тре-е-п-п-п-еря от страх под з-з-з-авивките. Олеле! Те са тук. Дано не ме открият. В ужаса си припадам.

Б) Поглеждам предпазливо през бинокъла и се опитвам да анализирам източника на светлина. В зависимост от това, какви извънземни видя, ще избера съответната пушка от гардероба и се мятам под леглото. Нека ми дойдат сега.

В) Това пак е онзи малоумен съсед, който си е разхождал кучето в градината ни, а то се е сбило с котката ни. В момента се опитва да го открие с фенерче, защото Макс, както обикновено, отново е показал на онзи пекинез, къде зимуват раците.

Г) Съсредоточавам се в тан-тием-а си и изграждам щит около аурата си.

Д) Стъписвам се, след което заповядвам на едното око да разучи ситуацията, за да знам дали да изваждам краката и ръцете от стазиса.

2. Не знам какво си отговорил на първия въпрос, но изведнъж чувстваш, как някакво поле те прихваща и се понасяш във въздуха.

А) Пред очите ми минават нещата, които могат да ми се случат, но всички те са толкова ужасни, че бързам да припадна преди да разбера, дали съм прав.

Б) Преценявам, откъде горе-долу идва полето и изстрелвам пълнителя в съответната посока. Скапани извънземни, я да се почерпят с малко от 45-ти калибър. Пък ако не им стигне ще пробвам с базуката

В) Не знам как го правят, но почвам да се изнервям. Изкрещявам им да спрат с глупостите, защото утре трябва да ставам рано.

Г) Очертавам кръг с ръката си и след като той се затвори от ръката ми ще рукне течен огън от майката Земя, който ще ме закриля от посегателства.

Д) Чудя се, защо си правят труда. И без това да летиш е най-лесното нещо на света. Ще се оставя от любопитство.

3. Отвлечен си! Лъчът се емитира от огромна дупка, която те поглъща. Попадаш в някакъв бульон от стрелкащи се белезникави флуиди. Аха-аха да се задушиш и някакво течение те засмуква и падаш в странна кръгла кабина. По стените й няма нито процеп.

А) Отварям за малко очи и след това започвам неконтролируемо да вия и да пищя от страх. След време се омаломощавам, кротко превивам крака и изпадам в несвяст

Б) Стига бе, това не е истина. Нищо не може да се опре една базука. Хм, можело казваш. Ами добре тогава, започвам милиметър по милиметър да изследвам повърхността. Никога няма да се предам! За всеки случай приготвям джепането на дядо. Сега само искам да видя някой извънземен задник в когото да го вткна.

В) Тази клоунада почва да ми писва. Започвам да драскам с пръстена по стените, докато някой от майтапчиите не се изнерви и се появи отнякъде.

Г) Изпадам в транс. Третото ми око бавно се отваря и започвам да изследвам моя затвор. Скоро ще видя, къде е замаскирана вратата, ще създам вакуум и ще я изстрелям в кораба като коркова тапа.

Д) Телепортирам се в коридора и оглеждам обстановката. Доста примитвничко ми се види. Я, ама тези са някаква нисша въглеродо-водородна форма на живот!

4. Вратите се отварят и две отвратно-зелени, люспести гадини те хващат безцеремонно и тръгват към светещата врата в края на коридора

А) Я, ти не приличаш на чичко доктор! Пак ще крещя! Докато прегракна. Мамичкooo! Чувствам как нещо изпълва панталона ми отзад. Не искам да ме бият, защото съм се наакал. Намирам спасение в поредния припадък.

Б) А, не! Тая няма да я бъде. Ей сега ще ви кажа аз, стискам здраво джепането и Яаа, ама те нямали задницииииаааргх

В) Тая "Скрита камера" взе да загрубява. Хайде, момчета, сваляйте маските, да се посмеем и да се сбогуваме!

Г) Опитвам се да проникна в съзнанието им и да ги принудя да ме пуснат.

Д) Първоначално се изненадвам от варварството, но после като се замисля, откривам че ми е забавно да ги гледам, как си мислят, че не мога да им избягам.

5. На операционната маса. Изведнъж усещате, как цялото ти тяло се парализира. Някакъв странен субект се приближава към вас, а в ръката си държи нещо опасно.

А) В отчаян пристъп на адреналин наплювам замаскираната фигура, след което мехура ми не издържа и усещам как и една друга течност напуска тялото ми. Ах, припадам от срам!

Б) Кучешкият ми зъб съдържа капсула с отрова. Преди езикът ми да престане да ми служи пукам защитното капаче и течността се излива в гърлото ми, прогаряйки огнена пъртина през целия ми стомах. Няма да предам човечеството!

В) Ще попитам "Ще можете ли да ми смените пола? Искам да се казвам Есмералда". Така де, като ще си играем игрички, по-добре и аз да се хващам на хорото.

Г) В себе си съм акумулирам толкова енергия, че само с едно едва-едва помръдване на пръста отхвърлям натрапника и бавно възстановявам контрола си върху тялото. Откъртвам една от вертикалните тръби и го използвам вместо сопа.

Д) Е, стига толкова си играхме връщам времето назад и изпращам телепатично ICQ към останалите от кошера да унищожат противните земляни.

Преобладават отговори А

Изпий чаша вода, смени си памперса и спри да припадаш! Вземи се в ръце, Землянино. Ако не пукнеш от страх при среща от третия вид и посетителите не искат да те разфасоват, защото им е свършило месото по време на полета, ще понесеш всичко много по-добре. Просто като си непрекъснато в несвяст, събитията преминава доста бързо.

Преобладават отговори Б

Мъжкарят на компанията. Ей, пич, агресията не решава всички проблеми. Пък и с джепането на дядо можеш да прогониш свраките от лозето, ама извънземните не са някакви безумни пернати. Като цяло твоята пригодност към отвличания от инопланетяни клони към минус безкрайност и продължава бързо да пада. Имай го предвид, като те пресрещнат.

Преобладават отговори В

Тома неверни, а? И когато видиш, как някоя част от тялото, към която си привързан се отделя от него (е може и ТАЗИ, макар че не беше точно това идеята), пак ли ще си мислиш, че е майтап. Явно, чак когато посадят тялото ти в саксия и не почнеш да вегетираш и фотосинтезираш, няма да осъзнаеш, че тъпите ти съседи, които трудно се оправят с мирковълновата печка, надали могат да управляват свръхмодерната апаратура на борда.

Преобладават отговори Г

Свободно. Почивка на един крак. Ти май си отсъствал, докато са предавали за раждането на мисълта? Или вестник "Психо" добре ти е фризирало психиката? Всички тези мисли, които ти минават през главата, не са на добре. Разходите се из астралните селения и действай посъсредоточено, когато извънземните дойдат.

Преобладават отговори Д

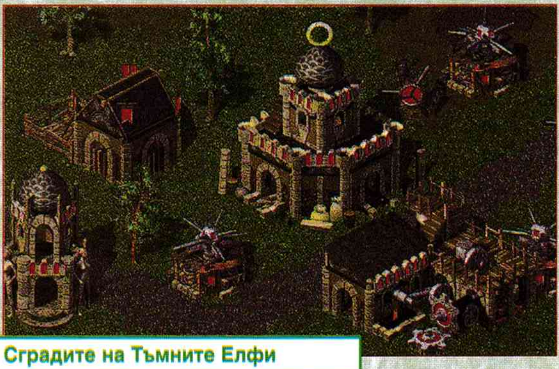
Ех, докъде ли не стига този Gamers' Workshop! Всъщност, знаеш ли, станало е малко объркване. Предполагам, че проблемът е в превода, но май няма нужда да навлизаме в подробности. Остани си със здраве и да се надяваме, че моят поглед няма да се натъкне на твоето блуждаещо око!

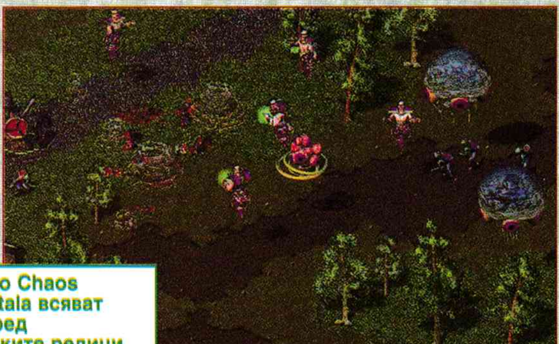
www.workshop.netbg.com

STRIFESHADOW

Автор: GROOVER

Знаете ли, кой е Zileas? Това е прякорът, на един от най-добрите играчи на Starcraft, който няма странна фамилия и не е от корейски произход. Истинското му име е Tom Cadwell и в момента е един от шестимата дизайнери в малката независима фирмичка Ethermoon Entertainment. Причината да ви занимавам с неговата особа, е че именно Ehtermoon Entertainment е разработчик на Strifeshadow. На играта се натъкнах случайно. За тази игра няма да намерите гръмки материали из големите Интернет портали за игри, нито пък ще видите банери, в които са казва "Strifeshadow is coming...." Истината е, че за момента играта няма дори разпространител и вероятно първоначално ще бъде продавана единствено on-line.


Сградите на Тъмните Елфи


Няколко Chaos Elementala всяват смут сред вражеските редици

Този тъжен факт сигурно се корени в това, че Strifeshadow е стратегия в реално време БЕЗ RPG елементи (разочарована въздишка) и на всичкото отгоре има наглостта да бъде 2D (досадно пуфтене).

Защо всъщност ви занимавам с подобни глупости? 2D-то е на смъртния си одър, а чистите стратегии в реално време също се смятат за отживелица.

На този животрептящ въпрос ще отговоря, че играта е номинирана от Independence Gaming Center, за най-перспективна игра, разработвана от независима компания. А и участието на личност като Zileas не може да бъде пренебрегнато.

Успях ли да събудя някаква въпросителна у вас? Да? Радвам се, защото това, което научих за играта наистина си заслужава да бъде прочетено. Последните 3 дена прекарани в ровене из логове, дневници, уебсайтове и предварителни погледи успяха да разкрият пред мен едно заглавие, което наистина нямам търпения да заиграя.

Откъде да започна разказа си за StrifeShadow? Може би оттам, че това заглавие ще бъде предвидено единствено за мултиплеър. Представете си еквивалента на Quake 3 Arena в стратегическа окраска. Какви са последствията от този ход? Първо, цялата енергия на екипа ще бъде насочена към мултиплеъра. Не се отделя значителен ресурс, за правене на сингъл-кампании. Второ, най-важното в играта става балансът на расите (в нашия случай те са точно три). Има доста заглавия, в които за да се постигне интересна кампания, не се обръща достатъчно внимание на балансирането на страните в конфликта, защото за тях е важно да дадат на играча интересно преживяване по време на самостоятелната игра. В Strifeshadow ще е точно обратното. От Ethermoon Entertainment твърдят, че ако има нещо в което са се вманиачили, то това е именно балансът. Стигнали са до там, че чак са написали програма, която вземайки предвид всички характеристики и специални умения на дадена единица, определя дали тя не е прекалено силна или прекалено слаба спрямо военна част на друга раса от същия клас. Вероятно миналото изречение е събудило у вас притеснението, че ще имаме само една раса а не три - т.е. че всички единици на фракциите, ще се различават единствено по рисунките. Ethermoon Entertainment не само че са успели да избегнат този проблем, но са стигнали и по-надалеч. Всяка една от 30 единици в играта ще има уникална способност. Например най-слабата единица на Прокълнатите (една от расите) е Slasher. Той представлява скелет с меч в ръка. По-слаб от реципрочната единица от другите раси, но пък след като стане на купчина кокали, има някакъв шанс той отново да се върне от отвъдното и да продължи битката. Освен това при атака, той ще притежава свойството да приклещва врага си, така че той трудно да може да избяга от него. Поне не и докато не го убие. Друга интересна единица е Chaos Elemental-а на Тъмните Елфи. Тя ще е летяща и ще може да прави магии, а на всичкото отгоре ще служи и за транспортьор на войските ви. Само че има една малка подробност - всички магически същества, които пътуват с него, загубват цялата си мана. Така надали ще успеете да сътворите някаква тотална

Strifeshadow

Производител	Valkyrie Studios
Разпространител	Неизвестен
Жанр	action-simulation
Internet	www.valkyriestudios.com
Дата на излизане	2002г.

Сдъвкано и ...

Малка независима фирма се опитва да създаде игра, която да успее да измести Starcraft от сърцата на феновете. По-странното е, че имат шанс да успеят.

Tom „Zileas" Cadwell

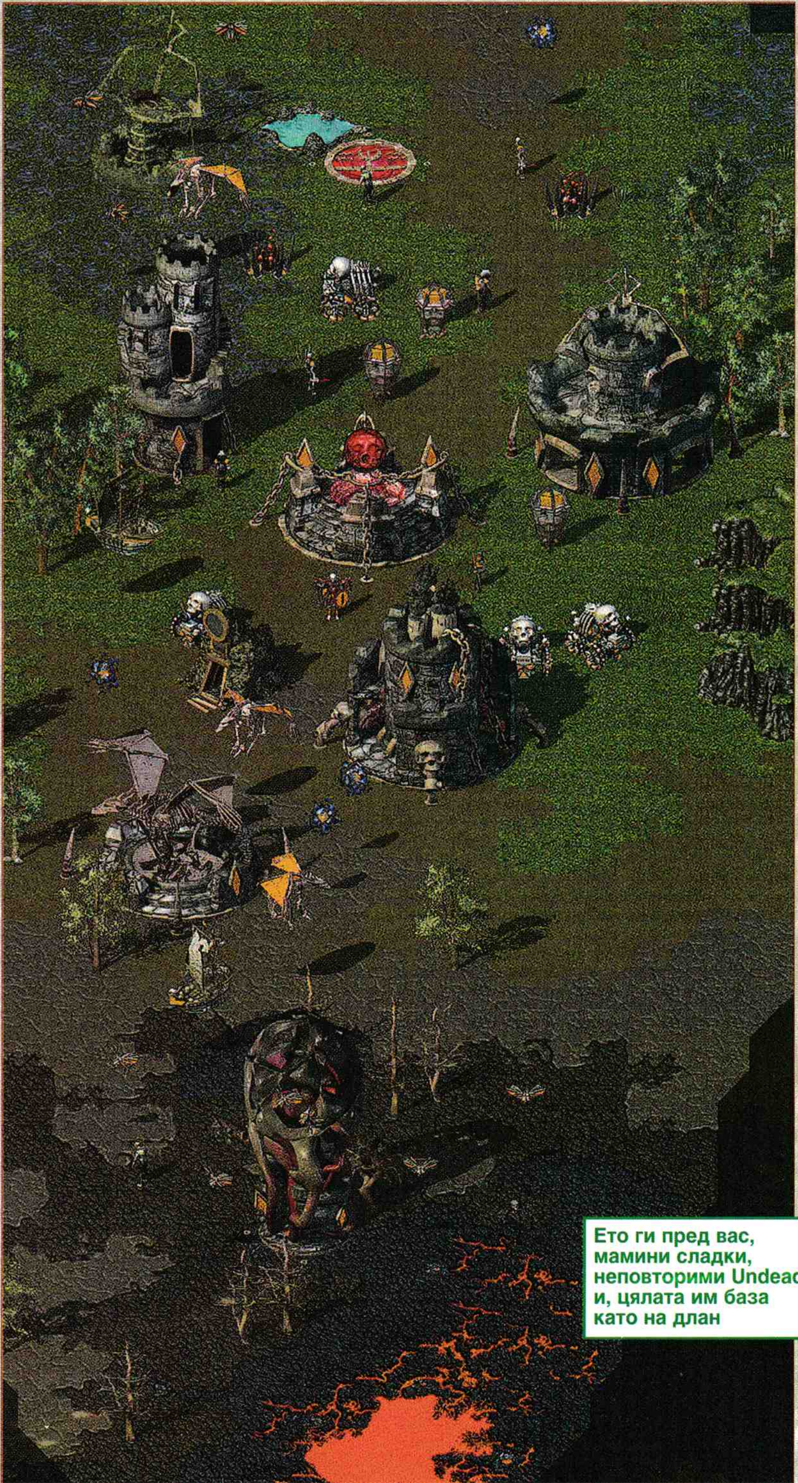
Tom Cadwell по нашему Zileas е един от най-титулуваните играчи на Starcraft. Победител на Beta Starcraft турнира той е дал не е един и два съвета на Blizzard по отношение на балансирането на расите. Със същата цел, той е бил и основен бета-тестер на Battlezone 2. Допреди около година и половина бе сред елита на StarCraft-аджиите, докато в последствие не започна работа в Ethermoon Software. Неговата цел - да направи игра, която сам би желал да играе. Уверяваме ви, обаче, че относително слабата му ангажираност със StarCraft напоследък изобщо не го е направила по-малко опасен играч.

мазаница в щаба на врата след като стоварите магични единици в центъра на базата, тъй като няма да можете бързо да изречете някое заклинание.

Засега са разкрити само две от трите раси - Прокълнатите и Тъмните Елфи. Третата (която най-вероятно ще бъде Хора) все още тъне в неизвестност. Военните части се делят на три - пешаци, стрелящи и заклинатели. Заклинателите ще могат да призовават чудовища, но това хич няма да бъде толкова лесно, както в Kingdom Under Fire. За дракона на Прокълнатите, например, ще са необходими трима магьосника, които да направят сложното призователско заклинание. Резултатът обаче ще си струва усилието. Всяка единица ще има и множество приложения по време на битка. В StrifeShadow ще намерим още нещо, което отдавна си мечтаех да видя в стратегия - взаимоизключващи се ъпгрейди. Ще бъдете представени пред избор: единица, която се произвежда по-бързо, но за сметка на това ще по-кекавичка, или ще е по-яка, но тренирането й ще отнема повече време. Да се надяваме, че няма да ни мине котка път и това интересно нововъведение ще бъде включено към играта.

И след като така и така започнах да говоря за единиците в играта и за битки, нека ви кажа някои неща за системата на бой. В нея се забелязват някои съвсем нови хрумвания. Така например авторите са въвели понятия като странично поражение и поражение откъм гърба. Ако вие атакувате вражата единица странично или отзад, то ще нанасяте по-сериозно поражение. В тази идея, лично аз, намирам логика, но все пак тук в редакцията коментирахме и сериозните си подозрения, как точно това ще се отрази върху геймплея на играта. Но това ще разберем когато играта излезе. Също така пешаците ще могат да пресрещат атакуващите единици и да им пречат да достигнат до стрелците в играта. Засега не е ясно, дали всички спешени единици, ще могат да притежават подобна екстра, но все пак идеята си я бива. В StrifeShadow сраженията ще траят доста по-дълго, отколкото в другите стратегии в реално време. Останах с впечатлението, че единиците ще имат доста жизнени точки и няма да нанасят чак толкова сериозни поражения. Увеличената продължителност на сраженията ще ви даде възможност да планирате различни маневри по време на битката, както и да прилагате разнообразни тактически схеми.

Друга особеност е свързана с ресурсите. Те ще са разпределени по начин, който няма да ви позволи да строите пълчища, както в StarCraft например. (Тук си позволявам да изразя леко съмнение, геймъ



Ето ги пред вас, мамини сладки, неповторими Undead-и, цялата им база като на длан

СвръхЕКСКЛУЗИВНО интервю със Zileas

Zileas: Първо искам да ви благодаря, че се съгласихте за това интервю. Вече бях загубил надежда, че ще можем да се класираме за този брой на Gamers' Workshop. Вие сте единственото чуждо списание, което карам да ми превеждат. Още си преглеждам вашия първи брой - оттам научих много за Starcraft. Е, някои от единиците на Protoss сам си ги разучих...

Workshop (покашля се): Нали знаеш, който не се опитва, той не бърка. Радвам се, че с такъв ентусиазъм започваш разговора ни. А сега да видим, какви въпроси сме ти подготвили...

Zileas: Преди това ще може ли да поискам по един автограф. Ето тука на плаката от 14-и брой.

Workshop (притеснено): Моля ти се, недей така сега...

Zileas: Настоявам, дойдох чак от Америка за това интервю. Не можете да ми откажете.

Workshop: Добре, ще ударим по едно автографче. Ето, готово. Нека сега се върнем към официалната част от разговора. Първо искам да те попитам, защо 2D. Вече всичко минава в третото измерение. Почти никой не разработва двуизмерни заглавия?

Zileas: Съгласен съм, че такива са тенденциите. Виж, нямам нищо против 3D-то. Дори смятам, че при екшъните и RPG-тата това е пътят напред. Но стратегиите са нещо друго. Когато решавахме, дали заглавието да бъде 2D или 3D, всички бяхме единодушни, че при този тип игри, играчът няма време да се занимава с управлението на камерата. Просто тя ще отнеме много от дълбочината на играта. Затова изборът ни се спря на 2D.

Workshop: Пък е и по-лесно...

Zileas: Напротив, изработването на 2D engine е не по-малко трудоемка задача от разработката на 3D такъв. Прекарахме много време в оптимизиране на кода, така че да върви и на по-старите машини.

→

СвръхЕКСКЛУЗИВНО продължение...

Workshop: Мартин (създателят на Ethermoon Entertainment - бел. ред.) твърди, че си бил пред договор с голяма компания за игри, преди той да те привлече в лоното. Ще разкажеш ли малко по-подробно за случая.

Zileas: Да, наистина имаше нещо подобно. Бяхме уговорили всички подробности и само липсваше подписа ни. И тогава дойде Мартин и ми предложи да направим заедно игра. Идеята ми хареса, а пък и го съжалих. Беше наел някакво 13 годишно хлапе, което на всичкото отгоре искаше да бъде президент на компанията, т.е. да го измести от поста му. Оттогава нататък проверяваме по-сериозно кандидатите за работа.

Workshop (смее се): Това е някакъв куриоз. Имаше ли други странни моменти от разработката на StrifeShadow.

Zileas: Ами, да има няколко такива случки. Единият от тях бе, когато за пръв (и единствен) път загубих на мултиплеър на Strifeshadow. Беше много ранна версия, без звуци, а за да елиминираш врага трябваше да срутиш само една сграда. Мартин беше със зелен цвят и неговите единици доста трудно се различаваха на миникартата. Така и не разбрах какво точно се случи тогава. Мартин беше много горд и след това дълго време не искаше да играем. За радост, позицията му не позволява дълго да капризничи и го смачкахме. Няколко месеца по-късно се появи куриозът наречен "Невидими стрелци". Някой беше забравил да включи анимациите и графиките на един от стрелците в играта и те бяха напълно невидими. Не можеха да се избират поединично, но можеха да се групират. Голям майтап. За съжаление останалите единици можеха да ги "виждат" и отвръщаха на огъня им. Цялата тази работа беше много объркваща. А да, и една от ранните версии на енджина така заби, че гръмна видеокартата на нашия художник и се наложи да си купи нова.

Workshop: Това беше интересно. С това мисля, че нашият ултраексклузивен разговор трябва да завърши.

Zileas: Чакайте, вижте какво правят другите списания. Трябва да ме помолите да пожелая нещо на вашите читатели.

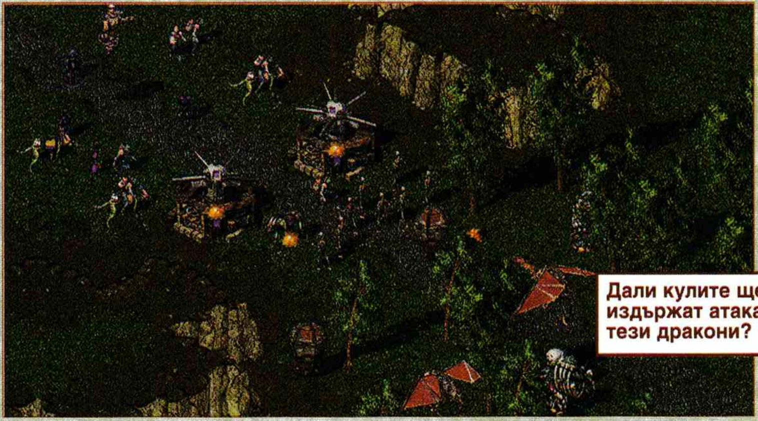
Workshop: Щом настояваш. Ъъъ, за финал какво ще кажеш на нашите читатели?

Zileas: Viva Gamers' Workshop! Продължавайте да ги четете, приятели!

Workhsop: Хе, хе. Да се надяваме, че ще те послушат. И ние ти пожелаваме много успехи и добър разпространител. А сега след като свършихме с глупостите, я да те тестваме на един Heroes...

Zileas: Добре. А след това ще пуснем и един Starcraft. Ако искате играйте двама в отбор срещу мен.

P.S. След което екипът ни успя да се похвали с трудна международна победа на HOMM3 и множество позорни загуби на Starcraft.

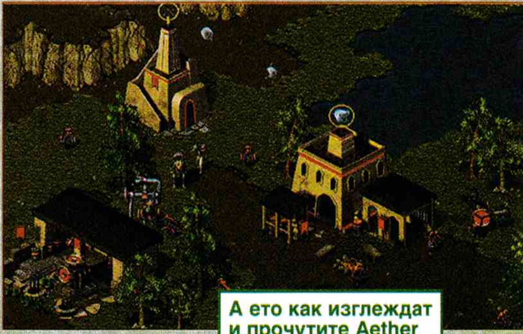


Дали кулите ще издържат атаката на тези дракони?

рът не веднъж е доказвал, че опитите на един или друг амбициран гейм-дизайнер да унищожи понятието ръш в играта си, са едни обречени на неуспех опити. - бел. ред.) Групи от по 12 единици, ще се счита за голяма в играта. Това е още една действие, ориентирано да предотврати безмозъчното хвърляне на вълна след вълна войски, чиито живот няма абсолютно никаква стойност за играча. Теренът в StrifeShadow също ще има своята стратегическа роля. В зависимост от него, групата ви ще може да се движи по-бързо или по-бавно, да имат предимство при стрелба (от по-високо място), да имат различен обхват на видимост (range) и т.н. От него ще зависи и колко добре ще можете да скриете капаните си. Точно така, правилно сте прочели - капани. В Strifeshadow защитата ви няма да се състои единствено от кули и единици. Предвидена е и опцията да защитавате вашето поселище с капанчета. Дали под формата на излизащи от земята остриета, контейнер със задушлив газ и пр. нападателите могат да очакват сериозен отпор от страна на защитниците. Срещу капаните разбира се също има лек - единицата (единствената засега), която може да открива тези прояви на подлост са най-обикновените селяни. Тези същите селяни, да - които в другите игри строят сградите и копаят ресурсите.

Като стана дума за ресурси, системата за събирането им в StrifeShadow ще бъде нещо много по-различно от това, което сте виждали досега в стратегиите в реално време.

В играта ще има два и половина ресурса. Първият и основен се нарича Aether (Етер). Той ще се използва за строене на сгради и трениране на единици. Aeter-ът е магическа субстанция и не се вади в мини, а на определени места от картата има малки находища от него. За да го добивате, трябва да направите специална кула, която да го извлича. Оттам, чрез мрежа от подобни кули, ресурсът идва към вас. Без пеони, селяни и работници. Интересното е, че колкото повече се разраствате, толкова по-голяма става мрежата ви от кули. Ако те са на далечно разстояние една от друга, Aether-а започва да се губи. Ако пък са нагъсто, врагът ви ще има много цели, по които да ви удари, защото само с няколко удара, ще може да прекъсне Етеропроводите ви, чиято ефективност силно намалява, ако са повредени. Следващите два ресурса са Ikon и Arikon. Ikon-ът е руда, а Arikon-ът представлява някаква магическа жилка в самия Ikon. За да добиете Arikon, трябва да преработите Ikon. Находищата на Arikon са обозначени по картата. За да добиете от суровината, е необходимо да построите мина. Веднъж функционираща, тя ще извлича определено количество Arikon и Ikon всяка секунда. Запасите се трупат в мината и ще трябва да ги пренесете до базата си с помощта на селяните си. Ако дълго време не сте поглеждали мината и врагът я унищожи - добитите количества Ikon и Arikon отиват при него. Същото важи ако лошите сгащят вашия селянин, който пренася ценните ресурси. Последно ще кажа, че ще имате възможност да направите ъпгрейд на вашата мина, така че тя да произвежда единствено Ikon или Arikon, при това два пъти по-бързо.



А ето как изглеждат и прочутите Aether кули и мината

Поне според мен, от казаното дотук можем да останем с очакванията, че играта, която ще измести Негово Величество Starcraft от трона на стратегиите в реално време май се задава. Но това изречение като че ли съм го казвал вече няколко пъти, а Starcraft необезпокоявано си властва. Както са казали руснаците: "Поживем, увидем".

ОПИТАХТЕ ЛИ С НАЦИОНАЛНАТА КАРТА?

НАЦИОНАЛНА КАРТА
ЛОКАЛЕН ДОСТЪП В СОФИЯ
Валидна 1г. след активиране
сериен No.
2,99ЛВ
NeTEL
национален номер
0134100
Набира се от цялата страна
1 импулс на 5 минути

ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП

NeTEL
за всеки!

СУПЕР ПРОМОЦИЯ

цена на карта [лева]	локален достъп в София [часа]	достъп от цялата страна [часа]
2,99	8	8
4,99	15	15
9,99	35	35
19,99	75	75

NeTEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg, www.netel.bg

WARCRAFT III

Автор: WHISPER

КАКВО ЩЕ СТАНЕ С WARCRAFT ?

След последните съобщения от началото на месеца от страна на Blizzard доста хора вече си задават този въпрос. И то съвсем основателно, защото от момента на обявяването на играта преди близо година досега, измененията, които настъпиха в концепциите на Warcraft III станаха доста и значителни. Да не кажа голяма дума, но единственото нещо, което остана непроменено от самото начало е наличието на героите. Почти всичко друго - тяхната роля, начина на управление на единиците, камерата и перспективата, броя на расите, събирането на ресурси и набирането на войска и още много други съществени елементи се промениха. За добро или за лошо, ние това на този етап не можем да преценим. Едва когато излезе играта ще знаем със сигурност дали пичовете от Blizzard са взели правилните решения. В следващите редове ще ви информираме и ще поразсъждаваме върху най-новите промени в играта, обявени на 1-ви февруари.

Може би най-фрапиращата новина е, че броят на расите намалява с още една.

От обявените в началото шест раси една отпадна още преди да бъде измислена, а сега игралната общност бе информирана, че и Демоните, може би най-интригуващата от всички раси, няма да бъде достъпна за играчите. Демоните остават само като NPC-та и около тях ще се върти фабулата на single-player кампаниите. Но при игра в мрежа за играчите остават само Хората, Орките, Неживите (Undead) и Нощните Елфи. 4 от 6. Лоша равносметка. Всъщност по-голяма част от последните новини около играта са със същия привкус. Blizzard обявиха, че състоянието на околната среда (дъжд, студ, вятър) вече няма да оказва влияние върху единиците, че Неживите също като всички останали раси ще се нуждаят от злато, че премахват всички водни единици. Големият въпрос обаче е защо? Защо Blizzard промениха почти из основи играта, която изглеждаше уникална преди една година? Защо е необходимо на Blizzard първо да бие тъпана, а после да свива байрака. Кратко разсъждение по тази тема може да хвърли светлина върху това странно на пръв поглед поведение.

Нека си го кажем направо - Blizzard никога не е била иновативна компания. От времето на Warcraft 2 нито една тяхна игра не е донесла някаква съществена новост със себе си. Тук ще спомена и нещо странично за нашата тема, но неизвестно на много от вас, а и потвърждаващо тезата ми. Става въпрос за Diablo I, която е може би най-оригиналната игра на Blizzard излизала до този момент. Това, което много от вас не знаят, е че Diablo I всъщност не е разработена от Blizzard, а е купена от нея заедно с целия екип, работил върху играта. По-късно този екип става известен като Blizzard North. Blizzard не е първата фирма, която прави 3D стратегия в реално време (Total Annihilation на покойните вече Cavedog); не е и първата, която прави стратегия в реално време, чието действие изцяло се развива в 3D свят (Homeworld на Relic). Не, Blizzard не проправят партини - те ги утъпкват. Тази компания взима вече измислени и изпробвани идеи и механизми, изглажда ги до перфектност и на тяхна основа създава игри, с които почти никои не може да се сравнява. Типичен пример за това е Starcraft, която дойде с разделителна способност от 640x480, 2D спрайтове и простичък интерфейс. Въпреки това тя засенчи Total Annihilation и остави в сянката си всички следващи претенденти за титлата "Най-добра стратегия в реално време", дори и действително оригинални и иновативни заглавия като Homeworld или Sacrifice. Защо ли? Защото Starcraft беше (почти) съвършената 2D стратегия, с уникални раси и единици, които придадоха (и все още го правят) на играта дълбочина и тактически възможности, сравними единствено може би с шахът. Виждате ли, Starcraft не е първата игра, която предлага на играчите три коренно различни раси - признанието за това се пада на WarWind на SSI. Но сега никои не си спомня за WarWind, защото макар и пионер в областта, расите в играта не бяха добре балансирани, докато в Starcraft тази концепция беше пипната до съвършенство.

От всичко казано дотук, можем да прозрем какво всъщност става с Warcraft III - много от уникалните достойнства на тази игра започват постепенно да отпадат, защото Blizzard 1) не знаят как публиката ще приеме новостите (все пак имат звездна репутация да пазят и не могат да си позволят да сбъркат) и 2) не са сигурни че ще могат да втъкат с характерното си съвършенство тези новости в цялостната картина на играта. Знам че звучи малко грубо, но Blizzard са идеалния паразит - те оставят другите да правят експерименти и си извличат поуки от техните грешки, използвайки придобитите знания за създаването на убийствени заглавия.

С Warcraft III Blizzard тръгнаха да правят революция - нещо, което не им е много по вкуса. Резултатите от това са повече от очевидни.

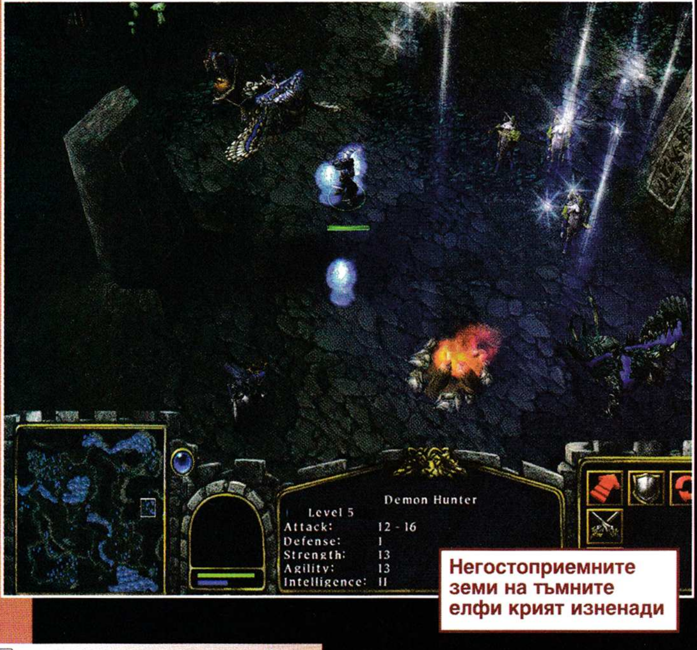
Да погледнем сега последните промени в играта. Неживите (т.нар. Undead Scourge) бяха замислени като действително уникална раса, която за разлика от всички други в играта, а и в стратегиите до този момент въобще, нямаше да си купува

Seraphim

Производител
Blizzard
Разпространител
HAVAS
Жанр
Role-Playing Strategy
Internet
www.blizzard.com/war3
Дата на излизане
ноември 2001г.

Сдъвкано и ...

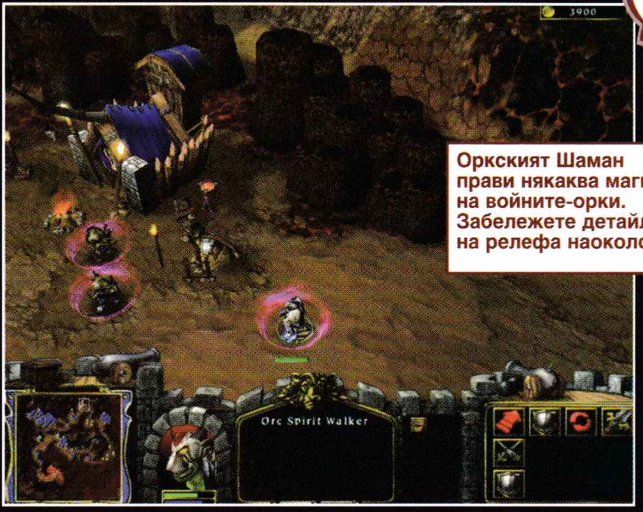
Тъжна вест - в Warcraft 3 ще може да се играе само с 4 раси. На 1 февруари Blizzard обявиха новите насоки в които ще се развива Warcraft3. Четете & плачете



Негостоприемните земи на тъмните елфи крият изненади единици, а щеше да си ги създава. Идеята беше неживите да не ползват злато за нуждите си, а само мана и трупове, от които да вдигат армиите си. Когато беше огласена тази, тя предизвика много вълнение сред масите, но и много въпроси. Как ще бъде балансирана тази раса? На карти с много ресурси (а ла Big Game Hunters от Starcraft) неживите щяха да бъдат доста слаби, защото другите раси ще имат достатъчно средства да се развият добре. Но на карти където ресурсите с оскъдни, неживите щяха да бъдат господари. А какво би се случило при двубой Неживи срещу Неживи? Единствените трупове, които щяха да бъдат достъпни за играчите щяха да бъдат тези на неутралните единици. Но те са краен брой, и какво става когато всички те бъдат избити? Откъде играчите ще намират трупове за войската си? Ще могат ли да вдигат трупове на вече възкресявани веднъж единици? Ако това е възможно няма да ли направи от Неживите свръх сила, срещу която другите раси няма да могат да се опълчат по никакъв начин? Очевидно Blizzard не са успели да намерят задоволителни отговори на тези и подобни тях въпроси, и затова са решили да се откажат от първоначалната си идея. Вследствие на това, на този етап, Неживите изглеждат като орките от Warcraft II, които можеха да вдигат само по няколко мизерни скелета на своя страна.

Друг елемент, които няма да намери приложение в играта е действието на природните сили.

Преди време Blizzard с гордост заявяваха, че заобикалящата среда в играта ще играе важна роля от тактическа гледна точка. Снегът ще забавя някои единици, попътния вятър ще увеличава обсега на стрелите, а насрещния ще го намалява, мъглата ще понижава видимостта и т.н. В последното си изявление, представители на компанията обявиха, че тези ефекти вече ще имат само козметично действие, както е това в Diablo II. Основната причина за това според мен, а и според много други е, че действието на природните сили е със случаен характер, а това може да превърне една стратегия в реално време от игра на умение и майсторство в игра на шанс. При самостоятелна игра, този аспект щеше да придаде невероятна атмосфера на играта, но при игра в мрежа, и особено в Battle.net самата идея някои да загуби заради това, че вятърът е духал срещу него или пък торнадо е разрушило базата му изглежда нелепа. Тъй като всички заглавия на Blizzard са изключително насочени към мултиплея, изглежда повече от логично действието на природните сили да бъде елиминирано. Не че не може да се заложи в опциите на играта бутон/бутони, който/които да активира или деактивира подобно действие, но очевидно от Blizzard са решили че това не си заслужава труда и времето.



Оркският Шаман прави някаква магия на войните-орки. Забележете детайла на релефа наоколо

Хирошима-Нагазаки във фентъзи вариант. Жертвата е само една

Причината за отпадането на Огнения Легион по всяка вероятност е същата. Наличието на Демоните би създало много главоболия около балансирането на играта, тъй като идеята на дизайнерите е единиците от тази раса да бъдат изключително силни. Blizzard вече прехвърлиха един срок, по всичко изглежда че няма да спазят и обявения сега, а със сигурност костюмарите от Havas им дават зор играта да се уложи "само" в едногодишно закъснение. Може би именно поради липса на време Демоните отпадат от играта. Според мен обаче за това решение на Blizzard нито едно извинение не е достатъчно. Една игра има само определено количество специфични качества, отпадането на които може да я принизи до масите.

Според мен има множество механизми да се компенсира силата на една раса - било с високи цени, било с по-бавно време на производство, било с някакви други подобни средства. А дори можеше Легиона да бъде създаден много силен само за нуждите на кампанията, като при игра в мрежа показателите и параметрите му да бъдат редуцирани. Или нещо от този род.

На последно място ще споменем отпадането на водните единици, което със сигурност е голямо разочарование за хората които играеха с огромно удоволствие водните карти на Warcraft II. Причината зад това решение е най-неясна, макар че най-вероятно отговорът ще намерим в обяснението на Blizzard защо в Starcraft нямаше водни единици: "Ние искаме всички единици да са използваеми на всяка една карта".

Без съмнение тези промени са доста разочароващи и елиминираха много от уникалните качества на това заглавие, но това в никакъв случай не трябва да се тълкува като потенциален провал на Warcraft III. Нека да си припомним, че преди цяла вечност, когато Blizzard обявиха плановете си за създаване на Stracraft, на играчите има бяха обещани такива екстри, като следи от преминали единици по терена, интерактивен и деформируем терен, наличие на наемници и т.н. Всички тези неща не намериха място в крайната версия на играта, но въпреки това Starcraft си остава най-великата стратегия до този момент.

В интерес на истината това едва ли са последните значителни изменения, които ще настъпят Warcraft III по пътя към финала. Все още не е съвсем ясно как ще действа смяната на деня с нощта в играта и какво влияние ще оказва на геймплея. Освен това Blizzard обявиха, че обмислят втори ресурс освен златото, което малко или много ще върне играта назад към стандартните днешни стратегии.

За да разведря атмосферата, ще спомена и за някои от по-интересните нови неща, които (евентуално) ще намерят място в Warcraft III. Предвижда се играта да има възможност за запис на битките, аналогичен на този от последния patch за Starcraft. Замислени са и някои интересни идеи за игра в мултиплейър, като например възможност партньорите да си разменят ресурси, евентуално и единици. Освен това Blizzard обещават и нови класации в Battle.net - за единици, двойки, тройки и кланове, както и наличието на по голямо разнообразие от режими на мултиплейър - King of The Hill, Death Match, Capture the Flag, Greed и др. Какво от всичко това в действителност ще видим в играта ще разберем едва когато я видим в ръцете си, най-вероятно към края на тази година.

SERAPHIM

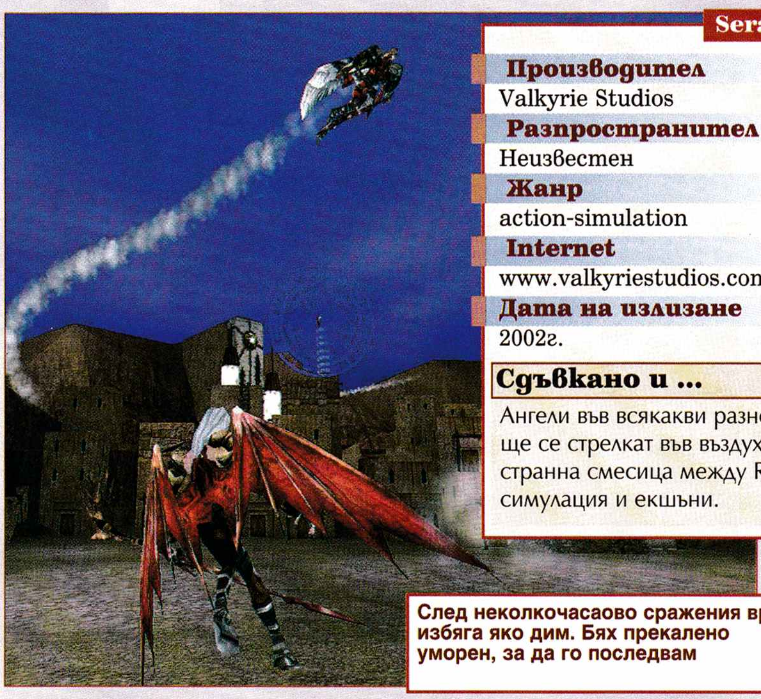
Автор: Snake

От първото непослушание човешко, и плода
На забраненото дърво, чийто смъртен вкус
Донесе Смърт и ред беди, в света ни съвършен
Загубихме Едем, докато Той, великият
Не върне се отново на трона от блаженство изкован
И не възвърнем ние своите места край него
Джон Милтън, "Изгубеният рай"

Като започнем с невинно изглеждащото херувимче Боб от Messiah, минем през пасмината озверели архангели от HMM и завършим с рецидивиста Малакай от Requiem неминуемо ще стигнем до извода, че ангелите са едни изключително агресивни същества, с ясно изразено предпочитание към оръжия, с размерите на средно голяма противовъздушна установка, а онези картинки, на които последните пърхат весело наоколо и размахват лаврови клончета са създадени само, за да приспят вниманието на враговете им. Аз да ви кажа към днешна дата Шварценегер да го видя с шестцветна картенчица в ръчици, повече ще се изненадам.

В контекста на тези разсъждения, разглежданата игра с ангелско заглавие съвсем закономерно е брутален 3D екшън, с претенции да бъде класифициран като хитов в момента, когато бъде завършен и допърха до рафтовете на специализираните магазини.

За история създателите му - пичовете от Valkyrie Studios, автори на сравнително хитовото Манга-RPG Septerra Core - казват, че са се вдъхновявали главно от поемата "Изгубеният Рай" на Джон Милтън (Между другото искам да се извиня за нескопосания превод на откъса в началото, но така и не успях да открия преведено издание на поемата. Ако искаш да я прочетеш цялата намини през http://www.literature.org/authors/milton-john/paradise-lost), като са си чопвали отделни мотивчета от нордическите, японските и дори индианските митологии.



Seraphim

Производител
Valkyrie Studios
Разпространител
Неизвестен
Жанр
action-simulation
Internet
www.valkyriestudios.com
Дата на излизане
2002г.

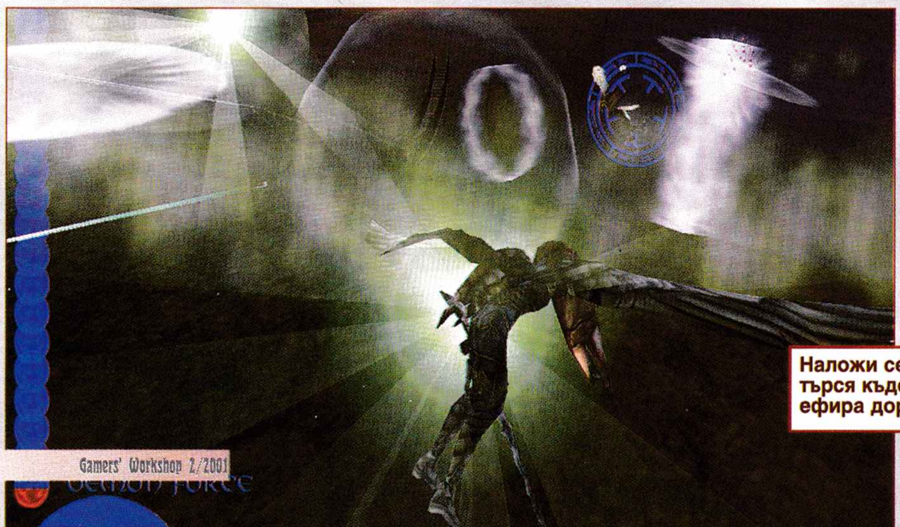
Сдъвкано и ...
Ангели във всякакви разновидности ще се стрелкат във въздуха, в тази странна смесица между RPG, симулация и екшъни.

След неколкочасаово сражения врагът избяга яко дим. Бях прекалено уморен, за да го последвам

Всичко започва с войните на ангелите, приключили с прокуждането на главнокомандващите на армиите им от Райските селения. За разлика от библейските интерпретации по темата в нашата история райските хъшове, или иначе казано Серафимите, не са принудени да живеят като хора сред хората. Наместо това падналите са се променили при досега си с майката земя, в зависимост от своите убеждения и мотиви. Тези, които са помолили за прошка са запазили птичите си криле и ангелския си вид. Приелите съдбата си никога вече да не пърхат край господния трон са се превърнали във феи и си имат чифт инсектицидни крилца. Гадовете теглили една майна на всичко свято пък, са станали демони. Прокълнати да живеят на земята за вечни времена, душите на всички паднали са заключени в така наречените Ланути, камъни, забити в гърдите им. Бившите господни воини се борят непрестанно едни с други, без да осъзнават, че са просто играчки в ръцете на върховния си наземен господар - великият Демиург, чийто план за триумфално завръщане в Рая е очертан с тяхната кръв (и перушина).

Всъщност, ако хвърлиш един поглед на скрийновете ще забрвиш не само за сюжета ми и за икономическата криза и за бемката под лявата цица на Ванчето (не ме питай откъде знам за нея, още по-малко къде и по коя точно тъмна уличка се прибирам, 'щото детето със сигурност не е от мен, а и със сифилиса, да ти кажа, я зарази Пешо от втория етаж, така че спри да се заканваш, моля ти се). Не че са чак толкова потресаващи, впрочем, просто исках да си напиша простотията с Ванчето. Иначе енджинът е Unreal-ският, а какви точно промени ще правят в него валкирците само времето ще покаже, защото работата към играта е в крайно ранен стадий на развитие.

Играта се очертава като кръстоска между стандартен 3D шуутър и летателен симулатор, защото, за разлика от колегите си от подобен род екщъни, Серафимите няма да имат ограничения във времето за летене.



Наложи се да го търся къде ли не из ефира дори и

На мен лично ми звучи изключително обещаващо, като го прибавим към планираните огромни нива, обхващащи предимно открити пространства. Освен това основната идея, както е модерно напоследък няма да бъде просто да преминеш през последните като торнадо, избивайки и разрушавайки всичко, което те заплашва, мърда съмнително или си стои кротко вградено някъде, ама принципно те дразни. Очакват те строго обособени, в зависимост от страната, на която играеш мисии, като например унищожаването на човешко поселище, тихото и незабелязано елиминиране на вражески главнокомандващ или открадването на някое тайно оръжие. Успеха или неуспеха в дадена мисия ще влияе пряко на развитието на историята и потенциалния край на играта.

Светът на Seraphim ще бъде предимно във фентъзи стил, с което авторите явно се разграничават от сайбърпънк-атмосферата на повечето съвременни екшъни и извръщат взор към миналото на меча и магията. Все пак се дочува, че и из въпросното минало ще се разхождат някои механични гадинки или бронирани бойни машинарии, така че ще има какво да се опъне на ангелчето ти.

А то - както вече сигурно си се досетил - ще принадлежи към един от трите, гореописани клана, в зависимост от личния ти избор и стила ти на игра. Може би си струва да кажем малко повече за тях.

Серафимите - ангели. Очевидно се явяват добрите в играта. След падането си те са създали стабилно общество, основано на базата на божествените закони. Управляват своите човешки последователи, според тези закони, преследвайки еретиците, сред тях, както и в своите редици. Те са превъзходни летци и сравнително добри майстори на магията. Закономерно крехки и недръжливи на бой, като повечето изнежени положителни герои. Пфу!

Феите са се примирили с прогонването си, приели са новия си дом и го защитават надъхано. Те работят съвместно с последователите си и живеят природосъобразен (!) живот в гори и джунгли. Приемат членовете на другите кланове като болест, заплашваща да разруши природния баланс и са готови на всичко, за да ги спрат, дори и това да изисква пожертването на собствените им следовници. Феите са отвратителни летци, невероятни майстори на магията и са прилично бронирани с хитинови черупки, покриващи крилата им.

Накрая го спипах в Каньона на Забравата. Оттук няма измъкване

Демоните са зли, гледат лошо и изглеждат превъзходно. В опитите си да създадат свой Рай на земята, отхвърляйки наказанието си, са успели да си спретнат един малък Ад. Държат се (меко казано) гадно с хората, станали техни последователи и непрестанно се борят помежду си за надмощие в клана. Пърхат сравнително добре, не се оправят с магиите, но са бронирани като танкове и в близък бой порят гъз.

Най-интересният аспект от Seraphim ще бъдат силно застъпените RPG елементи.

След приключването на всяка мисия ще получаваш точки, които можеш да разпределиш между основните показатели на крилатия си герой (летателни умения, сила и пр.) както и нови магии, които да използваш в идните битки.

Като добавим към това и сериозните разлики между представителите на отделните кланове излиза, че ще можеш да си заформиш един доста индивидуализиран ангел на разрушението.

Играта ще си има мултиплейър опция, която се планира освен обичайните неща като Frag fest, Capture The Flag и King Of The Kill, да включва и нещо наречено Capture The Lanuth Stones. Интересното в случая е, че ще можеш да използваш в мултиплейър схватките героят, който си си създал в сингъл-играта, което определено звучи като предизвикателство пред бойните умения на геймърите, както и като адски сериозен мотив за сериозна и многочасова игра.

Това общо взето е всичко, което агентите на GW успяха да научат. Премиерата на Seraphim е обявена за края на 2002 година, тъй че за момента мога да ви пожелая единствено приятно чакане. Амин!

СЕРАФИМ

За тези от вас които не знаят, според Старият Завет в йерархията на ангелите има 9 степени. Най-високо място в нея заемали Серафите или както още ги нарили Серафимите. Те били ангелите, които охранявали подстъпите към божия олтар. Единственото място в Библията, където се споменава се Серафимите е в Исая 6:1-7. Един от тях допрял жив въглен от олтара до устните на Исая и така го очистил от греховете му. Серафимите имат шест крила: две покриват лицата им, две покриват нозете им и с две летят.

DISCIPLES II
the dark prophecy

Disciples II

Производител
Strategy First
Разпространител
Strategy First
Жанр
turn based strategy
Internet
www.disciples2.com
Дата на излизане
средата на 2001г.

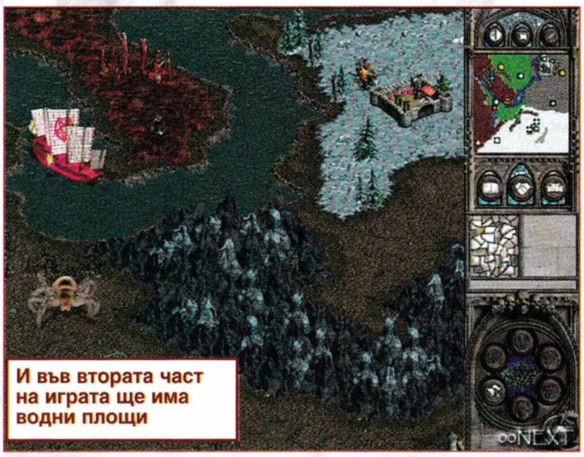
Сдъвкано и ...

В Disciples II ще видим доразработена идеята, залегнала в първата част - повече единици, нови умения на героите, повече артефакти.

Disciples е един прекрасен пример за много добра игра, която реално не постигна почти никаква пазарна реализация. На фона на многомилионните продажби на Who wants to be a millionaire n-та част, Barbie neshto-si и DrugoNeshto-si Hunter, Disciples се продаде в толкова малко екземпляри, че успя да завоюва престижната, но ненавистна за всеки разработчик на игри, награда "Best game that no one played" (най-добрата игра, която никой не игра) на Gamespot. На фона на горенаписаното е цяло чудо, че Strategy First реши да прави продължение на тази походова стратегия.

Преди да продължа нататък, няколко думи за предишната игра. Тя имаше графика, която методично се опитваше да ви извади лявото око с пикселите си и насълзяваше от умиление дясното с бруталните портрети на героите, рисувани на ръка. След няколко часа пикселите спираха да ви се натрапват и оставаха само гореспоменатите рисунки и завладяващия геймплей. Тези, които все пак са я играли си го спомнят. На всеки ход, вие можехте да развивате основния си град (столицата), да правите магии, да придвижвате героите си и войската, която той е помъкнал, да се биете, завземате градове и ресурси и проучие. Прекрасна концепция, недостатъчно детайлно разработена и реализирана. Играта показа потенциал, но се провали в подробностите, в онези стотици малки нещица, които правят един геймплей съвършен и неповторим. И тъй като, оттук насетне, е твърде възможно да прочете доста изрази от рода на: "За разлика от Disciples I" или "Ако си спомняте в първата версия на играта..." и най-вече, за да не останете във формата на питанка след като изчетете статията, най-добре е, ако не сте играли първата част, да се върнете на брой 14 на GW, където е поместена подробна статия за нея.

С това приключвам с официалната част; сега нека повдигнем завесата и надникнем, за да видим, какво ни очаква в The Dark Prophecy.



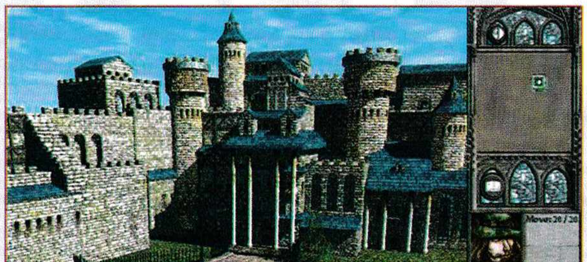
И във втората част на играта ще има водни площи

Като за начало ще спомена, че броят на расите е увеличен от 4 на 10. Те ще са "окомплектовани" от чудовищата, които в предната версия циркулираха като независими персонажи из картата. Това радостно сбитие донякъде се помрачава от факта, че с новите попълнения няма да може да се играе. Те ще бъдат неутрални единици, които ще избират дали да се присъединят към вас или да се бият, като във втория случай на тях няма да може да се разчита напълно. Например, група орки могат да попълнят редиците ви, но ако се наложи да се биете със събратята им, те могат да дезертират или дори да се присъединят към противника в тежката битка. Преди няколко изречения споменах думата "циркулираха", но тя не беше съвсем уместно употребена. В първата част чудовищата просто си седяха като заковани на картата. Сега вече Създателят им е дарил крака и уникален за всяка единица изкуствен интелект.Така че те спокойно ще се разхождат из териториите, ще превземат ваши градове и ще ви причиняват още куп други неприятности, произтичащи от новопридобитата им мобилност.

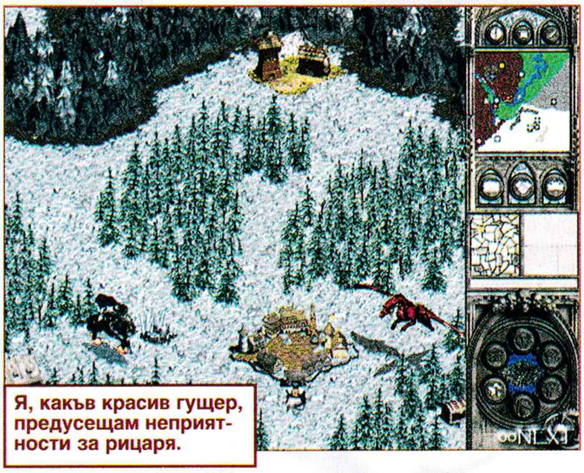
Новите раси предполагат и по-голямо разнообразие в играта.

В The Dark Prophecy единиците ще бъдат над 200, като ударението от нарастването на броя им пада най-вече върху разрастването на самите градове на четирите ОСНОВНИ раси.

Вашата базова крепост вече ще може да бъде облагородявана с над 10 вида сгради, всяка от които ще ви дава достъп до



Ето как ще изглежда вашата столица в Disciples II



Я, какъв красив гущер, предусещам неприятности за рицаря.

различен ъпгрейд на основните ви военни части.

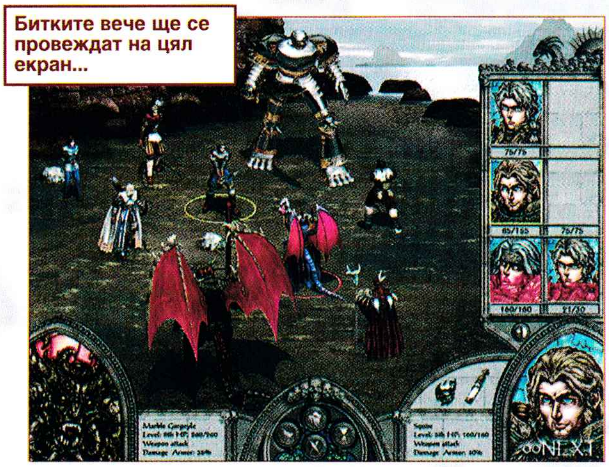
Както в първата част, така и тук, ще сте изправени пред избора за пътя на развитие, по който да тръгне дадена ваша единица. За пример ще ви дам пътя на развитие на Squire-а от расата на хората.

Обикновеният Squire може да прогресира към Knight или Witch Hunter. Witch Hunter става Inquisitor и в последствие Grand Inquisitor. Knight пък преминава към Imperial Knight, Paladin и накрая имате право на избор между Angel, Defender of the Faith или Holy Avenger. Както може би си спомняте, в Disciples I всяка ваша войска си имаше пълководец. Така ще бъде и във втората част. Пълководците, които ще поведат бойците ви към славни победи обаче, също ще са претърпели съществени промени. Техният капацитет за побиране на артефакти ще е увеличен от 5 на 7, където два от тях ще могат да бъдат използвани по време на бой, а предметите ще се слагат по героя ви досущ както в Heroes 3 и доста други RPG игри. Пълководците освен това ще могат да развиват повече умения и няма да съществува таван при трупането им на опит. След като достигнат максималното ниво, което може да бъде взето, те ще могат допълнително да усъвършенстват дадените им дарби, с които да влияят на своите подчинени.

С това приключваме лиричното отклонение за героите в Disciples II и се връщаме на темата за единиците. Всяка от тях ще си има свои уникални показатели. В примера със squire-а, и трите опции в края на еволюцията му си имат свои предимства и недостатъци. Например ангелът ще бъде бърз и със силна атака, но няма да носи много на бой. Avenger-ът пък ще бъде като канара, но пък скоростта няма да бъде сред силните му качества и прочие. Кое от двете ще предпочете? Вероятно изборът ви ще зависи предимно от противника, срещу когото играете и армията му. Разбира се, за да се стигне до ангел, или кръстоносец ще трябва да проведете доста битки. Тук ще намерим и следващото основно подобрение спрямо първата част. Там единиците се млатиха в едно малко прозорче, като първо започваха найбързите. Сега бойната ще сцена заема целия екран, а вероятно ще бъде включена и опцията Wait (това все още не е 100% сигурно), както ще са добавени и различни артефакти и умения, които важат само за воденето на бой. Например вашият герой ще може да използва различни магически оръжия и да прави с тях магии, дори и да не е магьосник. Тези, които са посветени в тайните на заклинанията, ще могат да призовават различни същества за времето на битката, както и да ползват способности като морфиране.

Кръстоносци

На 25 ноември 1095год. папа Urban II в Clermont Ferrand поставя началото на първия Кръстоносен поход. В речта си той твърди, че християнските храмове биват обругавани и разрушавани в Ориента и на това своеволие трябва да бъде сложен край. Стотици рицари водени от Божията десница тръгват да отмъщават на неверниците. По пътя им падат хиляди невинни жертви, а Кръстоноците влизат в историята. Още се спори, какви са били истинските мотиви на Urban II. Най-вероятно той е свикал този Кръстоносен поход за да спре дрязгите между земевладелците и феодалите в Европа и да заздрави силата на Римската Църква.



Битките вече ще се провеждат на цял екран...

Това не са всичките промени по отношение на системата за водене на бой, но останалите са ревниво пазени от създателите на играта. Знае се, че ще могат да се правят и магии по време на бой, но никъде няма информация какви точно ще бъдат те. Споменава се обаче, че заклинанията в The Dark Prophecy ще бъдат над 100. Всички те ще са с изцяло преработени анимации и ще будят възхищение сред играещите пред монитора. А те (играчите) ще има над какво да се потрудят.

В играта ще има 4 кампании - по една за всяка една раса.

Те ще се състоят от по минимум 7 мисии. За кампанията е разработена и специална ивент-система. Какво представлява тя? Например ако отидете до определено място на картата, може да се появи нова сграда на нивото или в зависимост от ваше решение някои единици да искат или не да се присъединят към вас. Тя ще направи мисиите много пораздвижени и ще внесе елемент на случайност в тях. За тези от вас, на които няма да им стигнат кампаниите и 20-те сингълсценария (бройката непрекъснато расте), на разположение ще е и редактор на карти, с чиято помощ ще могат да освободят твореца в себе си.

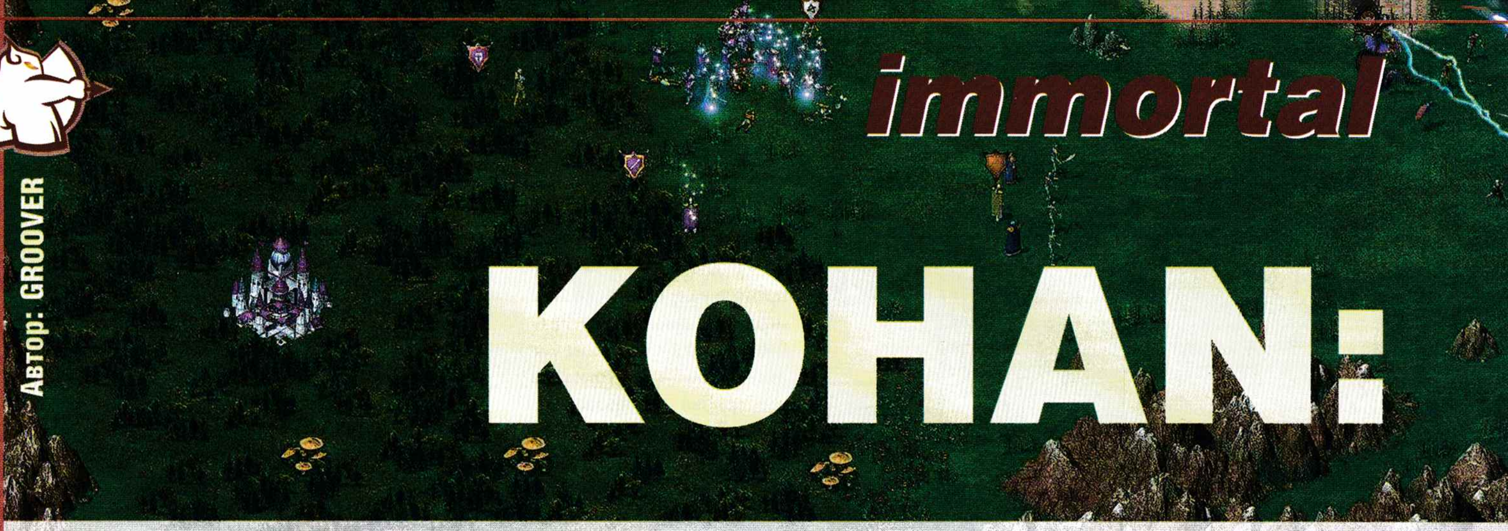
Нарочно оставих въпроса с графиката за най-накрая. Тук ще кажа, че нещата значително са се подобрили. Disciples II ще бъде реализирана в разделителна способност 800 на 600 точки, 16 битов цвят. Всичко е преработено из основи, дори и портретите на единиците. Добрата новина е, че Патрик Ламберт отново ще бъде основният художник и уникалният му стил левитиращ между готика и манга пак ще радва очите ни.

Ето че успях да ви разкажа почти всичко, което в момента е известно за Disciples II. Не крия симпатиите си към това заглавие и повече от всичко се надявам този път авторите на играта да успеят да разгърнат колосалния й потенциал и тя най-после да засияе с цялата си прелест. А ние жалките, обикновени геймъри да бъдем привлечени към нея както пеперудите биват привличани от пламъчето на горящата свещ. Нямам нищо против да изгоря в подобни пламъци. Или както го беше казал Freeman:

"Стоя унесен, вперил поглед в дълбините на омая,
Нехаеща за границите на безкрая,
Дали съм жив, сънувам ли пред дверите на Рая,
Не питам,
И не искам и да зная..."

Макар и да не си личи точно оттук, терените ще бъдат доста по-детайлни

Автор: **GROOVER**

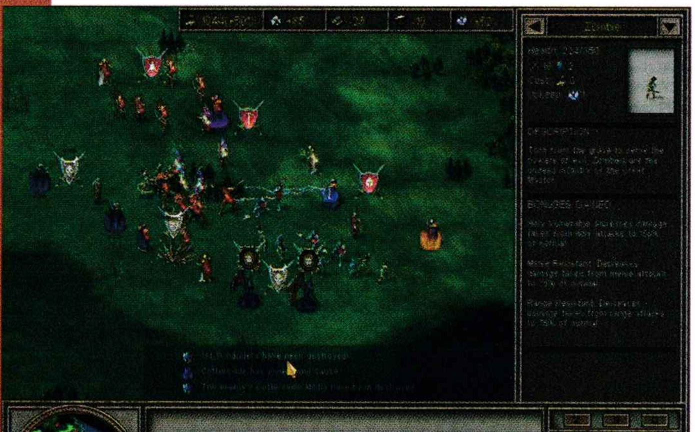


KOHAN: immortal

Някога, много, много далече оттук имаше небе. И земя. И сгради. Красиви сгради, извисяващи се над прашни пътища, където огнени колесници се надпреварваха с вятъра и лудостта. Милиони крачеха по посивелите тротоари. Самотен бях тогава. И малък, и дребен и незначителен. И рисуваше времето бразди по лицето ми. Живеех сън, докато не дойде Денят. Намерих Амулета, сложих го и вече съм буден. Тук съм и съм силен. Мъдростта кипи във вените ми, знанието, събирано хилядолетие след хилядолетие ме изпълва с увереност. Вече знам защо съм роден и за какво ще се боря.

Ние бяхме 100 000. 100 000 перфектни безсмъртни богове, които кръстосваха Кхалдун. Щастливи бяха онези години, докато не ни настигна проклятието на Асмидал. Хиляди изчадия се пръкнаха от нищото и изтребиха почти целият ни род - Кохан. Сега ми се дава втори шанс - да спася родствениците си и света на Кхалдун от пълчищата на Сянката. Този път няма да се проваля.

В този кратичък пасаж прозира историята на Kohan: Immortal Sovereign (KIS). Както може би сте почувствали и самите вие, една от силните страни на играта ще бъде нейният сценарий. Това не е случайно. Вселената на Кхалдун е била измислена и шлифована години преди момчетата от Timegate Studios да запретнат ръкави и да започнат работата си по Kohan: Immortal Sovereign. Ако някой от вас се интересува от митологии, със сигурност е открил прилики с персийските предания. Авторите на играта не крият, че здраво са се почерпили с вдъхновение от персийски поверия. (Kohan на древен персийски означава "Древен"). Ключовата дума в предишното изречение всъщност е вдъхновение, а не почерпили, така че колкото и да уважавам световноизвестните персийски алкохолни напитки, тяхното влияние няма да се долови в Kohan. Впрочем играта обещава да бъде една от малкото сериозни стратегии в реално време, в която да не се разчита на веруюто на ръшарите "Събери-построй-излюпи-унищожи". Тук ще се наложи да ръководите вашата империя на по-високо, макро ниво. За изясняването на този израз ще отделя следващия параграф от статията. В една типична стратегия в реално време вие управлявате единиците си поединично (или съответно на създадени от вас групи), събирате ресурси посредством работниците си и строите базите си благодарение на тях. Единственото ограничение на техния брой е лимитът на единиците по картата или съответния недостиг на ресурси за "построяването" им. Сега си представете следната картинка: Градове, които можете да застроявате с различни постройки и да покачвате нивото и влиянието им. В зависимост от него (нивото), както и от броя на контролираните от вас селища, имате право да притежавате и ръководите точно определена бройка групи. "Група", в случая, представлява най-малката бойна част, а не както в някои стратегии, това, което сте успели да селектнете с мишката набързо. Тя се състои от 7 единици - 4 флангови единици (стрелци, пешаци или кавалерия), 2 подкрепящи (например клерик, магьосник, лечител, или която и да е от фланговите единици) и един командващ (единица, чиито качества ще влияят на цялата ви компания). Ще се спра малко по-подробно на тази интересна идея в Kohan. Защо въвеждането на групите е толкова важно за геймплея на играта? Първо, този подход сериозно намалява амортизацията на бутоните на мишката - ще ви се налага много по-малко да кликвате. Реално вие няма да можете да командвате поотделно всеки един от членовете на формацията. Изкуственият Интелект автоматично ще прави това. Например ако вашата група се доближи до врага, стрелците веднага ще започнат да стрелят по врага, а цялата компания ще се опитва да поддържа безопасно разстояние от него. Когато сблъсъкът стане неизбежен, кавалерията ще се опита да заобиколи лошите, пешаците ще тръгнат право към него, а стрелците ще се опитат да си свършват работата отдалеч.



След разгорещената битка, водачът на тази група може да вдигне и ниво

Ако пък групата се ръководи от Кохан, това ще увеличи нейната ефективност многократно. Различните представители на тази раса имат специфични бонуси - да правят заклинания, по-смъртоносна атака, повишена защита и т.н. Въпреки че действието в играта е в реално време, нямате проблем да биете пауза по време на игра и да зададете вашите заповеди (по подобие на Baldur's Gate).

Всеки един от 50-те Кохани ще притежава уникални качества - положителни и отрицателни страни, които ще се отразяват на показателите на групата. При такова разнообразие ще ви бъде кажи-речи непосилно да направите перфектната компания, на която да няма какво да се опре. На всяка една конфигурация ще може да се намери про

KOHAN

Производител

TimeGate Studios

Разпространител

Strategy First

Жанр

Real Time Strategy

Internet

www.kohan.net

Дата на излизане

Средата на 2001г.

Сдъвкано и ...

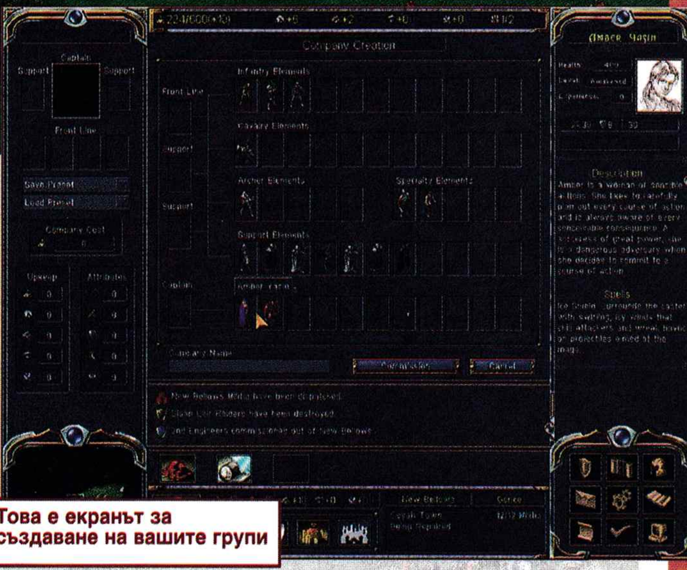
Фентъзи стратегия в реално време с основен фокус върху тактическото управление на войските, а не на микромениджмънта

sovereigns

тиводействие с друга такава. Това авторите се надяват да бъде и един от основните плюсове на Kohan. Освен това показателите на групата ще имат реално влияние върху геймплея. Сред тях са: Умора, Морал, Обозрима територия, Скорост и т.н. Представете си следната ситуация. Основната ви група се сражава във вражата територия, когато забелязвате, че някой е тръгнал към града ви и с явното намерение да го сравни със земята (съответно да убие мъжете и да се погаври с жените). Какво правите? Стягате най-добрите си групи и те в бърз тръс се отправят към проблемното място. Стигат навреме, но войските ви са толкова уморени от прехода, че моралът им е нисък и те се бият далеч под възможностите си. Какъв ще бъде изходът сега няма значение, по важно е схванахте ли идеята? Още една стратегия с присъстващи ролеви елементи, да. И най-вече още една стратегия, която ще изисква малко по-активна намеса на сивото ви вещество, стратегия, в която ще трябва да съобразявате повече неща, да предвиждате повече неща. Мислене. Мислене и планиране са ключовите думи. Е, да се надяваме разбира се. Засега всичко звучи интригуващо, но примерите за интригуващи идеи, реализирани по един неинтригуващ начин са твърде много, за да си позволим нещо повече от хладнокръвно изчакване.

И като стана дума за интригуващо да ви кажа и последния интригуващ факт около групите. А той е, че една група може да бъде почти напълно унищожена, но ако се намира в Зона, до която стигат подкрепленията ви, тя ще се възстанови автоматично с течение на времето. Интересното е, че всяка една група, която създадете в градовете си, няма да започва с максимално здраве. Единиците ви в началото ще бъдат ранени и ще е хубаво да ги изчакате докато се възстановят, за да ги хвърлите в битката. Има още един тип зона, наречена Зона на Контрол. Тя определя, докъде ще можете да контролирате действията на вашите войски.

Както преди споменах броят на групите, които можете да контролирате, зависи пряко от броя на градовете, които владеете и тяхното ниво. Съставът им пък е в съответствие със сградите, които сте построили там. Например, за да се ползвате от услугите на стрелци, ще се наложи да направите дърводелница. Магьосникът ще иска кула, където да практикува уменията си и т.н. За да построите всичко това, ще са ви необходими доста ресурси. Добиването им ще е повече от елементарно. Ресурсите идват от градовете и се набират напълно автоматично - тук от Time Gate Studios са решили да ви спестят главоблъскането на микромениджмънта (досущ както при Total Annihilation) и няма да е необходимо да строите ферми, да търсите дивеч, да изсичате горите и други подобни неекологични :-) дейности. Всяка една сграда и единица си има своята поддръжка. Сборът от ресурси, които ще са ви необходими, за да поддържате постройки и войска автоматично се изважда от ресурсите, постъпили от градовете и мините ви. Излишъкът в желязо, камък, дърво и мана може да бъде продаван срещу злато, което ще се явява и основният ви ресурс в играта, необходим най-вече, за да плащате на войската и да тренирате още бойци.



Това е екранът за създаване на вашите групи

В Kohan няма да има раси, а фракции. Те ще бъдат общо 4 на брой, всяка със своите особености, уникални сгради и единици.

Първата от тях ще се нарича The Ceyah и се състои от Kohan-отцепници от правата вяра, които са се посветили на най-тъмната страна на магията. Тяхното предимство е добрата защитеност на градовете им, произтичаща от уникалната им архитектура, както и наличието на бойни кули.

Основният противник на Ceyah-ите са The Council. Тази фракция се е посветила на науката и изкуството. Благодарение на техните открития, The Council строят по-бързо и ефективно. На тях ще им струва много по-малко превръщането на някое село в град.

The Nationalists се били отделили от The Council преди известно време. Тяхното кредо е, че единствено стриктното спазване на закона, ще може да спаси народа на Kohan. Те имат възможност да изградят по-добра инфраструктура и тяхната зона за поддръжка е по-голяма от тази на останалите фракции.

Последни остават The Royalists, които са съхранили много от древното знание на Kohan, но са малко на брой и са трудно откриваеми. Тяхното предимство пред останалите е по-добрият мениджмънт на ресурсите, което ги прави по-добри при изработване на оръжия и трениране на войска.

Kohan ще бъде реализиран в 1024 на 768 точки при 16 битов цвят. Вероятно тази разделителна способност ще може да се увеличава. Както виждате и от снимките, графиката не сред нещата, с които създателите трябва да се гордеят кой знае колко, но пък Kohan със сигурност не може да бъде наречена грозна.

От особена важност за Геймплей ще бъде самият терен, чиито релеф и тип ще могат да възпрепятстват или забързат войските ви. Що се отнася до мултиплейър, тук май сме затънали в информационна дупка. Знае се, че от TimeGate Studios разработват различни типове игра в мрежа, като броят на играчите ще бъде до 8. За да бъдат избегнати ранните ръшове са измислени няколко хитринки. Първата от тях - новосформираната група да не е готова веднага да влезе в битка вече я споменах. Втората е, че всеки град ще си има самостоятелна защита - милиция, която ще става толкова по-здрава, колкото по-развит е градът.

Е, това е то. Всичко, което към днешна дата може да се каже за това обещаващо заглавие. Ако съм събудил интересът ви към играта имам още една добра новина -в момента тя е във фаза публичен бета-тест и се надяваме до няколко месеца да кацне на мониторите ни. И тогава, жална им майка на тъмните сили. Дотогава можем да репетираме победните си речи и да тренираме упорито на кой каквото намери.

COUNTER STRIKE

ALEX III
WHISPER

КАКВО ПРЕДСТАВЛЯВА COUNTER-STRIKE?!
Абе ти да не си прекарал последните две години, отдаден на пост и молитва сред рилската пустиня? Или си правиш майтап с мене, а? Не? НАИСТИНА искаш да знаеш? Ами добре. Това е името на най-популярната (у нас и в чужбина) модификация на Half-Life. Ако вече си доволен, ще ходя да си лягам, понеже в 2 часа през нощта определено е време за сън.

Ох, знаех си, че няма начин да се отърва толкова лесно. Добре, ще пробвам да обясня малко по-подробно. В Counter-Strike играчите се разделят на два тима - контратерористи и терористи, или по нашему - стражари и апаши. В зависимост от картата, на която се развива действието, отборите имат различни цели. В нива, чието име започва с AS (съкратено от assassination - убийство), стражарите са назначени за бавачки на един VIP (Very Important Person, ще рече - адски важен чичко). VIP-ът трябва да стигне до точка, от която ще може да избяга от нивото - някой бронетранспортьор или хеликоптер например (човек би си помислил, че ако "чичкото" не ще да се намира наблизо, той въобще не би се включил в играта). Терористите трябва да му попречат да отиде дотам (разбирай - да го пречукат по пътя), а контрите - да попречат на терористите да попречат на VIP-а, сиреч - да му помогнат.

Вторият вид карти имат буквите CS в началото на названието (идва от Counter-Strike - контраудар). В тях злите терористи държат в плен няколко заложника. Ченгетата трябва да спасят заложниците, като ги изведат до някое безопасно място. Терористите, естествено, се стремят с всички сили да запазят пленниците си. За разлика от предния тип игра, където ролята на VIP се играе от човек, тук заложниците представляват управлявани от компютъра кукли, готови да последват всеки, който се приближи до тях и натисне бутона USE.

Последният тип правила се изпозват на нивата, имената на които започват с DE (началото на думата demolition, или разрушаване). Там "апашите" получават мощна бомба, която трябва да занесат до една от (обикновено) две ключови точки, и да я активират. После трябва да я пазят от евентуалните опити на стражарите да я обезвредят, и да я изчакат да се взриви. Предполагам, излишно е да споменавам, че контратерористите въобще не са склонни да оставят подкараулния си обект да хвръкне във въздуха без бой.

Във всички видове игра избиването на враговете автоматично носи победа. Изключение прави само случаят, когато на карта с бомба терористите умрат, след като са заложили експлозива си. В този случай контрите печелят чак след като обезвредят адската машина.

Counter-Strike много се различава от останалите отборни варианти на First Person Shooter-ите. Team Deathmatch, Domination, Capture The Flag, даже Assault - всички те имат определен привкус на екшън. Модификацията на Half-Life, за която говоря, се стреми към по-голяма реалистичност (в разумни граници, разбира се). Тук действието е разделено на рундове с фиксирана продължителност. В началото на всеки рунд отборите започват в пълен състав, купуват си оръжие и екипировка, и започват играта. Ако някой умре (по-точно - КОГАТО някой умре, понеже смъртността в Counter-Strike е доста висока), до края на рунда той се преселва в света на духовете. В безтелесната си форма убитият може само да наблюдава развитието на играта отстрани, или да говори с останалите мъртъвци. Следователно, за разлика от Quake или Unreal например, в Counter-Strike животът е ценен.

Моля? Как се купува екипировката? Има си меню, бе драги. Ако ще ме прекъсваш така, постарай се поне да питаш смислени неща. Парите откъде идват? Е, това е друга работа. Естествено, трябваше да се сетя, че "сухото" ще те заинтересува най-много. Първо, в началото на всеки рунд играчите получават субсидия, чийто размер зависи от това кой (и как) е победил в предния рунд. Освен това, вражеските скалпове носят (малък) приход. ПРИЯТЕЛСКИТЕ скалпове обаче са съвсем различен бизнес. От тях могъщо се обеднява. Разни други дреболии, като например спасяването или убийството на заложници, също влияят на финансовото състояние на участниците в играта.

Според мен трябва повече да се вълнуваш от това какво може да се купи с парите. Да не си мислиш, че пушките са безплатни? Нищо подобно. Единственото безплатно нещо е мизерният пистолет, дето ще ти го дават в началото на всеки рунд. Ножа въобще няма да го споменавам, той е по-скоро украса, отколкото оръжие. Всичко останало се плаща. По-добър пистолет, някакъв вид "помпа", картечен пистолет, винтовка или лека картечница - всичко можеш да получиш, стига да си платежоспособен. Ще трябва да се изръсиш обаче за и за последния патрон. Предлагат се и екстри от сорта на бронирани жилетки, каски, гранати, очила за нощно виждане... Няма да описвам подробно оборудването, с което човек може да се сдобие. Ще кажа само, че всичко в Counter-Strike действа много реалистично. Куршумите могат да пробиват тънки стени и други леки прегради, доста детайлно се симулира разсейването на стрелбата, загубата на точност, причинена от отката на автоматичните оръжия, от стрелбата в движение или от друго неудобно положение (например при скок, плуване или от стълба). Който си мисли, че понеже е много добър с рейлгъна на Quake, ще започне да коси враговете си на Counter-Strike с дузини, се лъже жестоко. Майсторството при боравене с оръжията тук се постига не по-малко трудно, отколкото на Quake, само че на него не може да се разчита толкова. Защо? Ами заради разсейването на стрелбата. Даже да имаш мълниеносна реакция и перфектен прицел, куршумите ти може да решат да полетят не натам, където сочи кръстчето на мерника. А човекът отсреща ще вземе да се обърне и да те изпрати в отвъдното с единствен, зле насочен изстрел, който за нещастие е срещнал главата ти. В Counter-Strike пораженията, които оръжията нанасят, зависят много от това в коя част на тялото удрят куршумите.

Реалистичността на Counter-Strike до голяма степен се предава чрез нивата, на които се играе. Всички карти изобразяват съвсем конкретен обект от ежедневния живот. Подземен гараж, ракетна база, средиземноморско градче или хале сред града - всяко от тях може да бъде разпознато и без човек да чете описанието, което върви с нивото.

Е, какво става? Достатъчно ли говорих вече? Разбра ли какво е това Counter-Strike? Да? Наистина? Казваш, че вече мога да нанкам, така ли?

Няма да стане, приятел. Ясно е, че тая нощ пак няма да спя, ама ти ме ядоса. Нищо не си разбрал още, само така си мислиш. Ако не си опитвал играта, или ако си я джиткал за по половин час в някой клуб, пълен с непознати - нищо не си видял, нищо не си разбрал.

Това е първата FPS игра, която виждам да увлича еднакво хлапета, мъже и жени, при това от пръв поглед. Защо? Че к'во му е на Quake-а? Ще ти кажа - като си зърнал рейлгън за пръв път, какво си си помислил? "Те това е най-яката пушка в играта", или "Какво, по дяволите, виждат очите ми"? Обаче само да мернеш калашник, веднага ти става ясно кой край да насочиш към врага, нали? Всичко, ВСИЧКО в Counter-Strike ни е познато от реалния свят, ако не от личен опит, то поне от холивудските екшъни. 99% от ситуациите, които възникват по време на играта, са съвсем реалистични. За да започне да играе, човек трябва да знае само най-общата идея, а за останалото може да се досети и сам по аналогия с всекидневния живот.

Освен това, даже начинаещият може пълноценно да участва в действието - точно заради голямата роля, която случайността играе в битките. Не ме разбирай погрешно - ветеранът винаги ще се справя по-добре, обаче съотношението на ефективността на новака и опитния играч няма да е -20 към 100 (като на Quake3, ако играем на DM17), а ще е примерно 1:3.

Counter-Strike не е игра на стрелбата. Макар че куршумите са нещото, което ще покоси врага, победата ще се реши от това кой кого ще надхитри. "Не убивам с револвера си, убивам с ума си" - това е мантрата на Стрелеца на Стивън Кинг, и всеки, който смята, че иска да играе Counter-Strike, трябва да си я припомня винаги, щом го убият от засада. Познавам хора, които мога да победя 7 от 10 пъти в равна битка. Обаче въпреки това ме е страх да играя срещу тях, понеже "равна битка" в Counter-Strike на практика не съществува. През повечето време някой някого измамва. А пък те са коварни, подли копелета, и умението ми да стрелям изобщо няма да ми помогне срещу снайпера, който ще ме повали преди да съм го забелязал, или срещу изстрелите в гърба ми от автомат със заглушител.

Истинската природа на Counter-Strike не се разкрива при игрите един срещу един, нито при мелетата, където се бият отбори от по 10 души. В първите всичко решава случайността, във вторите - статистиката. Когато се бият пистолет срещу автомат, човекът с пистолета има шанс да изненада и убие противника си. Когато обаче от едната страна стоят десет автомата, снайпера и картечници, а срещу тях има десет души с пистолети и SMG-та, е ясно кой ще победи. Нито изненада, нито тактика, добра отборна игра, умение или случайност могат да променят изхода на битката. Но ако отборите се състоят от по 4 или 5 души, ситуацията коренно се променя. Тук случайността не е сериозен фактор, всичко се решава от умението на играчите, и най-вече от това доколко са се сработили един с друг.

Именно добрата отборна игра за съжаление е нещото, което няма да намерите в клубовете. Там се срещат твърде различни по умение хора, засичат се за прекалено кратко, и обикновено даже не се опитват да играят организирано. Никой не уважава съотборниците и противниците си, всеки играе първо за себе си, и след това за отбора. Въобще не е рядка гледката на група хора, събрани пред някоя врата, които просто седят на място и подаряват на противника ценни секунди, само защото никой не се решава да поведе атаката. И когато все пак някой тръгне напред, половината играчи продължават да се крият на входа и да изчакват как ще свърши битката.

Това е нещо, което не понасям. Ако има един пагубен за играта начин на поведение, той е точно такъв - да се криеш и да гледаш как другарите ти умират, вместо да се опиташ да помогнеш. Сто пъти по-добре е да умреш в напразен опит да дадеш шанс на съотборника си да се спаси, отколкото да го оставиш да загине заради собствената ти страхливост. Защото няма по-голям подарък, който да поднесеш на противника, от този да му позволиш да се справя с отбора ти на части.

Вярно, не е справедливо да рискуваш да загинеш заради грешка, която е допуснал някой друг. Но какво ще се случи следващия път, когато на топа на устата се окажеш ти самият? Кой ще ти помогне, ако не съотборниците ти? Това е още един аспект, в който Counter-Strike ни поставя в реалистична ситуация. Понякога просто се налага човек да играе от неизгодна позиция. Обаче произволен риск е за предпочитане пред това просто да се предадеш пред жестоката съдба и да изгубиш всякакви шансове за победа. Почти всички нива, на които се играе Counter-Strike, са несправедливи за едната от двете страни (обикновено за тези, които атакуват). Почти винаги е безинтересно да се наблюдава боят отстрани, ако човек може да следи и двата отбора - от сто километра се вижда кой ще победи. Играчите обаче не знаят къде е противникът, как е въоръжен и какво прави в момента, и на тях изобщо не им е ясно накъде клони победата. Точно в това се крие очарованието на играта - в невежеството на участниците в нея. Затова много се дразня от разни индивиди, които (след като са били убити) бродят като духове из нивото и крещят из цялата зала кой какво прави в момента. Това унищожава целия смисъл на играта.

Кажете ми, как може да се прецени кога един човек играе Counter-Strike по-добре от друг? По броя на фраговете? По победите на отбора? Как?

Не мога да ви дам формула, по която да го изчислите. Обаче личната ми мярка по въпроса няма нищо общо с броя убийства или съотношението между смъртите и фраговете. Аз си задавам въпроса "искам ли животът ми да зависи от този човек". Макар да познавам и играчи с по-добра техника, предпочитам да играя в отбор с брат ми. За мен той е най-добрият партньор - понеже знам, че в произволна ситуация е готов да ми помогне с цената на живота си. Освен това знае, че ако се наложи, ще му се отплатя със същото. Ако трябва да опиша положение, което с едно изречение да характеризира Counter-Strike, то ще е следното. Застанал съм в коридора на DE_DUST със снайпер и съм се прицелил по дължината му, а брат ми пази с автомат входа зад мен. Всеки зависи изцяло от другия. Ако чуя стрелба отзад, дори куршумите да започнат да удрят в мен, докато брат ми е жив, няма да се обърна да се защитя. Моята работа е да не пусна никой в тунела отпред. Това е. Аз пазя гърба на брат си, той пази моя. Докато стоим, ключовата позиция на нивото - централният коридор - е наш.

Още много може да се говори за Counter-Strike. За начините на използване на екипировката, за тактиките и позициите, подходящи за всяко от нивата, за характеристиките на оръжията и начина на стрелба с тях... По дяволите, мога даже да разкажа какви упражнения за ума препоръчват разни зен-майстори по мрежата, за да подобрите стрелбата си със снайпер например. Това обаче са подробности, ловкост, техника. Духът на играта се съдържа в две основни положения - мисли преди да действаш, и вярвай на съотборника си. Оттам нататък всичко е практика.

Знаете ли как започва един от сборниците със съвети за Counter-Strike, който ми попадна?

"Вдишай дълбоко... В момента си мишена"

Страниците, които четете в момента, ще ви представят по-прозаичната, практическа страна на модификацията на Half-Life. Като прочетете текста по-долу, ще добиете по-ясна представа за механиката на играта, и (надявам се) ще станете по-ефективни в отстрелването на противника. Преди да премина към същинската част на изложението си обаче, искам да направя едно уточнение. Не бива да приемате думите ми като Абсолютната И Единствена Истина за играта, амин. Аз просто споделям опита си с надеждата, че той ще ви помогне да се почувствате в свои води, когато застанете на стартовата позиция в нивото. Вероятно много от хората, които са играли Counter-Strike, ще имат с какво да допълнят или опровергаят думите ми. Преди обаче да обявите съветите ми за "глупости", "идиотизъм", "тъпащина" или нещо от сорта, помислете над тях. Представете си играта, спомнете си преживяванията си на бойното поле, и чак после отсъдете имам ли основание да казвам такива неща. Това е една от положителните черти на Counter-Strike - разнообразието на ситуации и богатството на възможности. Фактът, че съветите ми не съответстват на опита или стила ви на игра не означава непременно, че не са верни. Например ако кажа, че картечните пистолети са добри само за близък бой, това в никакъв случай не означава, че не можете с UMP да убиете някой снайперист на хоризонта. Подобни случки стават през цялото време, обаче те са по-скоро изключения, а не правило.

Не си мислете също, че като прочетете някое ръководство, ще можете веднага да излезете на бойното поле и да трупате вражеските тела на купчини. Напротив - ще установите, че доста често се проваляте, даже в положения, в които предимството е на ваша страна. Нещото, което настоящото въведение може да ви даде, е разбиране за това, къде точно сте сбъркали. А също и по-добро око за грешките на врага, за да можете да се възползвате от тях.

И така, започваме с началото на рунда, когато трябва да си купите оборудване. Не се бавете, независимо дали на сървъра, където играете, има няколко секунди, запазени за екипиране, или не. Не е толкова важно бързо да натискате клавишите при пазаруването. Главното е бързо да решавате какво искате да притежавате, за предпочитане - още преди началото на рунда мислено да сте си направили списък на желаната екипировка.

Много начинаещи играчи пестят пари от бронята. Или не си купуват такава, или взимат жилетка без каска. Груба грешка! Особено при по-големи игри, бронята е по-важна от оръжието. Защо? Понеже, за разлика от пушките, нея не можете да я вземете от нечий труп. След първата престрелка по пода започват да се търкалят купища оръжия, и вероятно ще имате богат избор (стига да не сте били сред жертвите, разбира се, но ако сте били въоръжени само с пистолет, не би трябвало да сте се набутали най-отпред). Човекът без броня е лесна мишена за всеки враг. Играч с жилетка и каска е добре защитен от много от противниците.

Тук вероятно е мястото да обясня как действат броните. Те поемат част от пораженията върху себе си, и вместо здравето ви, се поврежда бронята. Доколко добре сте защитени зависи от състоянието на жилетката ви, от оръжието, с което стрелят по вас, и от това къде удрят куршумите. По правило полеките (и евтини) оръжия пробиват зле бронята. Тя пази най-добре от пистолетите (но не и Desert Eagle), "помпите", картечните пистолети и гранатите. Винтовките (тези, дето се купуват от менюто, което се избира с цифрата 4) и картечницата доста по-малко се впечатляват от каски и бронежилетки, макар въобще да не е все едно дали притежавате защитно оборудване или не. Вероятно е очевидно, но все пак ще спомена, че жилетката покрива само централната част на тялото, торса. Каската пази главата, а ако ви улучат в крайниците, е все едно дали имате броня. Това обаче не е сериозен проблем, понеже в този случай пораженията по принцип са помалки.

68
85
3:36
300
1600
10 | 974

Следващото нещо, на което ще обърна внимание, е движението. Много хора смятат, че това е маловажен аспект на играта, но и за него има какво да се каже. Първо, скоростта ви на придвижване зависи сериозно от това какво оръжие държите в ръка в момента. Ако искате да стигнете бързо донякъде, или по-безопасно да прекосите обстрелван от врага район, превключете на нож, пистолет или гранати. Скачането няма да ви помогне да се движите по-бързо, но евентуално ще ви направи по-трудна мишена. Никога обаче не скачайте настрани - така ще се движите с двойно по-малка скорост. Тичайте на зиг-заг, освен ако не сте сигурни, че никой не се цели във вас. Имайте предвид, че когато се движите само наляво или надясно, а не под ъгъл напред или назад, страничната ви скорост е по-голяма. Затова, когато надничате иззад прикритие, не го правете с тичане по диагонал. Използвайте максимално препятствията за погледа из околността. Внимавайте, когато знаете, че сте в полезрението на снайпер. Никога не скачайте пред него така, че и началната, и крайната точка на полета ви да са видими от неговата позиция - това е бърз начин да посетите вечните ловни нива. Ако врагът ви очаква от дадена посока, не излизайте пред него бавно и предпазливо - така ще му дадете време да се прицели и стреля по вас, докато вие още не сте го видели. Изскачайте внезапно, готови за стрелба. Не забравяйте, че в случай на нужда можете да се промъквате безшумно. Това се прави, като задържате клавиша за ходене, или се придвижвате клекнали.

Друг препъни-камък както за нови, така и за опитни играчи, е презареждането на оръжията. Тъкмо понеже звучи маловажно, повечето хора не му отделят вниманието, което заслужава, в резултат на което страдат. Две са основните грешки, от които да се пазите - да забравите да смените пълнителя, когато в него са останали твърде малко патрони, и по средата на следващата схватка да се окажете въоръжени с боздуган вместо с винтовка, или да се опитате да презареждате веднага, след като убиете някого, и другарчетата му да изскочат иззад близкия ъгъл и да ви направят на решето без да можете да им отвърнете.

Първият проблем обикновено е резултат от невниманието на несвикналите с ограничени пълнители начинаещи. Следете за тези неща. Отбележете си колко патрона обикновено ви стигат да убиете един враг с дадено оръжие, и когато ви останат по-малко - презареждайте. Втората грешка - прекалено ранното зареждане - можете да избегнете, като просто изчакате няколко секунди и разгледате наоколо, преди да сменяте пълнителя. Винаги презареждайте, скрити някъде, или гледайте до вас има съотборник, който да може да ви прикрие.

Ако ви свършат патроните по време на престрелка, или някой ви нападне, докато сменяте пълнителя си, има няколко неща, които можете да направите. Най-лошото от тях е кротко да си презареждате, докато ви убиват. Първо, можете да започнете да бягате и да скачате наоколо. Второ, можете да превключите на пистолет и да се биете с него - в 8 от 10 случая това е най-правилната реакция. И трето, ако в основното ви оръжие е имало патрони, когато сте започнали зареждането, можете два пъти бързо да натиснете клавиша за бързо използване на последното оръжие. По този начин ще превключите на предишното си използвано оръжие, после ще върнете обратно на основното, само че то ще е готово за стрелба. Няма да е със сменен пълнител, но все пак ще можете да го използвате веднага.

Ето, че стигнахме до интересната част - убиването на неприятелите. За начало - няколко общи съвета. Точността на огъня ви зависи от две неща - оръжието, което държите, и това какво правите, докато стреляте. Ако стреляте в движение - ставате по-неточен. Ако стреляте, докато се намирате във водата, или сте се хванали за някоя стълба - също. Не стреляйте докато скачате, понеже няма да улучите и собствения си нос. За сметка на това приклякането ще увеличи точността ви, затова го използвайте винаги, освен при стрелба от упор - тогава ще поставите главата си точно на височината на дулото на врага, и просто ще си изпросите дупка в черепа.

Другото нещо, което влияе на разсейването на стрелбата, е дължината на откосите. Всеки следващ изстрел има по-голям шанс да се отклони от прицела ви. Големината на мерника показва каква точност можете да очаквате, ако натиснете спусъка в този момент. Когато стреляте, той се разпъва, за да покаже по-голямото разсейване. Докато изчаквате, се свива. Затова с някои оръжия трябва да се стреля на кратки откоси, понеже и без това само първите 2-3 куршума от поредицата ще ударят в целта.

От вида на оръжието ви зависи доколко и как точно всички тези фактори му влияят. Например, MP5 и M4A1 имат добра групираност на попаденията от движение, затова са добри при атака. За сметка на това, калашникът има отвратителния навик да улучва навсякъде, но не и в точката, където сте се прицелили... освен ако не стреляте спрели на място, за предпочитане - от клекнало положение. Това го прави по-полезен при статична игра, най-вече в защита.

Оптималната дължина на откосите е специфична за разните пушки, но можете лесно да я определите, като стреляте срещу някоя стена, и после разгледате как са разположени дупките от куршумите.

Има и други фактори, които влияят на ефективността на оръжието ви. Стрелбата с включено увеличение винаги е по-точна. Заглушителите притъпяват звука на изстрелите, но намаляват пораженията, които куршумите нанасят. По-важното обаче е, че правят припламванията пред дулото на оръжието ви невидими, затова стрелбата със заглушител от прикритието на някоя сянка е много объркваща за врага. Освен останалото, (особено в случая на M4A1) заглушените оръжия имат по-малък откат, затова стрелят по-точно на дълги откоси.

По принцип най-добре е да се целите във врата на противника си. Така имате голям шанс някой отклонил се куршум да го улучи в главата, а пък точните ви изстрели ще попаднат в зона, където ще нанесат големи поражения. Друго важно правило е да започвате да стреляте едва след като сте се убедили, че мерникът ви е върху силуета на врага. Много хора се обръщат само горе-долу в посоката на неприятеля, и натискат спусъка без да са се прицелили. Така прахосват първите изстрели от серията, които биха имали най-голям шанс да улучат целта си, ако оръжието е било насочено добре.

ИНСТАЛАЦИЯ НА WAYPOINTS ЗА COUNTER STRIKE БОТОВЕ

Какво са това Waypoints?

Waypoints (или грубо казано пътеуказатели) са места от картата, които ботовете използват за да се ориентират когато се придвижват. Те позволяват на ботовете да обхождат картата без да се забиват във стени или ъгли. Гледайте на waypoints (пътеуказателите) като на трохите, които оставяли след себе си Хензел и Гретел от едноименната приказка. Те са указатели, маркиращи пътя, по които ботовете да се предвижват. Waypoints не са видни по време на игра, но ботовете знаят в каква посока да се движат благодарение именно на тях.

Разширения и инсталация на Waypoints

Всеки бот си има собствена разширение на неговите пътеуказатели (waypoints). Ето ви един малък списък на разширенията за различните ботове, както и директориите, в които трябва да се инсталират.

Бот	Разширение	Директория
AgroBot	*.agro	Sierra\Half-Life\cstrike\maps
Android	*.awp	Sierra\Half-Life\cstrike\maps
BobaBot	*.csb	Sierra\Half-Life\cstrike\maps
HPB Bot	*.wpt	Sierra\Half-Life\cstrike\maps
NNBot	*.nwp	Различно, виж по-долу
PLBot	*.plb	Sierra\Half-Life\cstrike\PLBot\maps
PODBot	*.pwf	Sierra\Half-Life\cstrike\PODBot
Rambot	*.rw1, *.rw2	Sierra\Half-Life\cstrike\maps
Realbot	*.rbl	Sierra\Half-Life\cstrike\maps
S.W.A.T.	*.swat	Sierra\Half-Life\cstrike\maps

Инсталация на пътеуказателите (waypoints) при NNBot-a

След като инсталирате NNBot-a, отворете директорията на Counter-Strike-a и потърсете файлът bot.cfg. Отворете го с Notepad.

Потърсете следните редове:

```
nwpdir nwp-ditlew
#nwpdir nwp-ockham
#nwpdir nwp-heinz64
#nwpdir nwp-dunham
#nwpdir nwp-gokou
#nwpdir nwp-rpr
#nwpdir nwp-ct180
#nwpdir nwp-andrew
#nwpdir nwp-leecon
#nwpdir nwp-akhenaton
#nwpdir nwp-ageye
```

За да използвате определен пътеуказател, просто трябва да махнете символа # от пред името му. Например искате да активирате пътеуказателите на Heinz64. За целта слагате # пред nwpdir nwp-ditlew (т.е. деактивирате текущия waypoint), и го махате от пред nwpdir nwp-heinz64. Сега вече редовете трябва да изглеждат така:

```
#nwpdir nwp-ditlew
#nwpdir nwp-ockham
```

●●●►

Идва време да кажа по няколко думи за групите оръжия. Първи, естествено, са пистолетите. Те са евтини, леки (това значи, че с пищов в ръка се придвижвате бързо), нямат режим на автоматична стрелба (освен Глокът, но той не се брои), не могат да стрелят през прегради (изключение прави само Desert Eagle). Добри са за близък маневрен бой - да кръжите около врага и да сипете куршум след куршум върху него, докато умре. Тук важното е да натискате спусъка възможно най-бързо, като няма смисъл да се прицелвате с всеки изстрел. Тази тактика не е добра само за Desert Eagle-а, понеже той има малко патрони в пълнителя и всеки куршум е ценен. Като правило, бронежилетките добре пазят от пистолетите. Ако срещу вас стои човек с по-силно оръжие, целете се в главата. По-рисковано е, но и без това предимството не е на ваша страна. Заложете всичко и насочете пистолета си внимателно.

"Помпите" са следващият клас оръжия. Те са леки и смъртоносни при близък бой, но безполезни отдалече. Поради бавната им стрелба, най-добре е да ги използвате в тесни, затворени пространства, където врагът няма да може да маневрира около вас. Още по-добре е да стреляте от засада, понеже "помпите" като нищо свалят човек от един изстрел. Ако смятате да се биете и на открито, в добавка си купете някой от далекобойните пистолети. Бронежилетките са много ефективни срещу сачмите на пушките М3 и М4.

Трети идват картечните пистолети (SMG - semi-machine gun). Те са най-добри при бой отблизо на открити пространства, защото са леки (позволяват свободно маневриране) и скорострелни, а на малки разстояния са достатъчно точни при стрелба от движение. Освен това са евтини. Тези качества ги правят идеални при атака. Недостатъците им са, че единичните им изстрели са доста слаби, а надалече дават голяма разсейка, затова винаги опитвайте да се приближавате до врага, преди да влезете в бой с него. Най-универсалният картечен пистолет е MP5. Цената му е ниска, нанася добри поражения отблизо, а дава малка разсейка при огън от движение или по далечни цели. Бронята е средно ефективна срещу куршумите на картечните пистолети.

Четвърти са винтовките. Изобщо казано, те са скъпи, мощни, точни и тежки. По правило отборът, който пръв се снабди с оръжия от този клас, получава голямо предимство пред враговете си. В тази група влизат най-разнообразни оръжия. Има автомати за стрелба на близки и средни разстояния (AK-47 и M4A1), които обаче могат да поразяват точно и по-далечни цели, стига да ги използвате правилно. От упор ще ви дадат шанс срещу произволно друго оръжие, макар да затрудняват движението ви.

Вероятно най-универсалните оръжия в Counter-Strike са Steyr AUG и SG552. Те са мощни (макар и не колкото калашника и карабината M4A1), а на разстояние са точни и имат възможност за двукратно увеличение (zoom). Не могат да заменят снайпера, но определено дават предимство при далечен бой срещу всяко друго оръжие. Недостатъкът им е, че са скъпи, и не толкова специализирани, колкото останалите винтовки.

Последни в групата (но не и по важност) идват снайперите. Те са четири модела - два автоматични, и два за единична стрелба. Автоматичните са (неоправдано) скъпи, и всъщност представляват компромис между автомат и далекобойно оръжие. В определени ситуации могат да се окажат много полезни, но през повечето време не успяват да си избият цената. Пробвайте ги и преценете сами, но според мен не си струва да ги използвате, освен ако не знаете много добре какво вършите.

Първият от другите снайпери е Steyr Scout. Наричат го още "бебешкия снайпер" или "въздушната пушка". На практика единственото му предимство е ниската цена. Освен това е много лек и относително точен при стрелба без увеличение, обаче това не го прави кой знае колко полезен. Единственият случай, когато купуването му е оправдано, е в първите рундове на играта, когато още никой няма пари за AWP.

А AWP, драги читатели, е снайперЪТ в Counter-Strike. Страшно е скъп и тежък, има

WAYPOINTS /прод./

```
nwpdir nwp-heinz64
#nwpdir nwp-dunham
#nwpdir nwp-gokou
#nwpdir nwp-rpr
#nwpdir nwp-ct180
#nwpdir nwp-andrew
#nwpdir nwp-leecon
#nwpdir nwp-akhenaton
#nwpdir nwp-ageye
```

Инсталиране на пътеуказатели за PODBot

По сходен начин се инсталират и пътеуказателите за PODBot-а - може би най-добрия от всички ботове за CS. В директория cstrike/PODBot намирате файлът podbot.cfg и го отваряте с Notepad. Търсите редовете:

```
# This sets the Waypoint Folder (in the POD-Bot Directory)
# for loading/saving waypoints. Don't use a trailing backslash or spaces.
# This doesn't work for the first game you create (default is wptcs10).
# But when creating for the second time (or loading with newmap) this
# directory will be used.
wptfolder wptcs10
#wptfolder wptcs71
```

Папките за пътеуказатели в директорията на PODBot-а са с цел да съхраняват waypoints от различните версии на CS. Например ако ще играете с Counter-Strike версия Beta 7.1, тогава трябва да махнете # от пред #wptfolder wptcs71 и да го сложите пред wptfolder wptcs10. В крайния си вид, редовете трябва да изглеждат така:

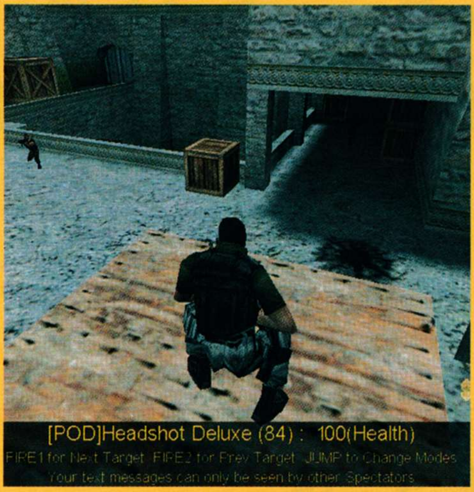
```
# This sets the Waypoint Folder (in the POD-Bot Directory)
# for loading/saving waypoints. Don't use a trailing backslash or spaces.
# This doesn't work for the first game you create (default is wptcs10).
# But when creating for the second time (or loading with newmap) this
# directory will be used.
#wptfolder wptcs10
wptfolder wptcs71
```

Можете да създавате собствени папки за пътеуказатели в директорията на PODBot-а и да ги използвате.

Иначе казано, да речем свалили сте си или сте си направили нови пътеуказатели, и сте ги записали в директория cstrike/PODBot/MyWaypoints. За да ги активирате трябва да редактирате файлът podbot.cfg, за да укажете там новата директория, откъдето играта да зареди пътеуказателите. Просто редактирайте редовете по следния начин:

```
# This sets the Waypoint Folder (in the POD-Bot Directory)
# for loading/saving waypoints. Don't use a trailing backslash or spaces.
# This doesn't work for the first game you create (default is wptcs10).
# But when creating for the second time (or loading with newmap) this
# directory will be used.
#wptfolder wptcs10
#wptfolder wptcs71
wptfolder MyWaypoints
```

Толкова по въпроса за инсталацията на пътеуказатели (waypoints). Както виждате не е много страшно, нали? Waypoint-ове ще намерите на диска към списанието.


[POD]Headshot Deluxe (84) : 100(Health)
FIRE1 for Next Target FIRE2 for Prev Target JUMP to Change Modes
Your text messages can only be seen by other Spectators

огромно време между изстрелите, отвратително е неточен от движение или без увеличение, ОБАЧЕ. Първо, убива от един изстрел, където и да ударите врага. Второ, с увеличение и от място, може да улучи главата на топлийка от километър разстояние. Обикновено снайперистите имат най-много убийства от всички в отбора си, и тази пушка е причината. Изисква се умение и нерви, за да се стреля ефективно с нея, и още по-голямо умение, за да оживявате до края на рунда, понеже с AWP много трудно се стреля наблизо, а рядко се случва снайперист да се отърве, без да влезе в близък бой. Няма да навлизам в подробности как точно трябва да действате като снайперист, защото това може да бъде темата на отделна статия. Накратко - дръжте врага на разстояние. Целете се в центъра на тялото. Ако имате пари, купувайте си мощен пистолет (Desert Eagle, Fiveseven или Dual Berettas по избор) и гранати за случаите, когато неприятелят се приближи. Стреляйте от сенките или иззад прикритие. Ако все пак ви се наложи да използвате снайпера си, за да убиете враг наблизо, най-добре включете по-малкото увеличение. Ще ви е по-трудно да се прицелвате, но много по-вероятно е да улучите, щом веднъж хванете врага на мушка. За по-бързо придвижване често превключвайте на нож, гранати или пистолет. Най-добре ходете в двойка със съотборник с автоматично оръжие, който да може да ви защити при "близки срещи" с врага. Ако имате поне малко уважение към неприятеля, никога не излизайте без подготовка на позиция, за която знаете, че той наблюдава през прицела на AWP. Какво значи "подготовка"? Например димна граната пред противника, или някой съотборник, който да излезе заедно с вас като примамка, докато вие се прицелвате, за да отстраните снайпериста. Никога не спирайте на място пред снайперист, освен във времето, когато пушката му презарежда между изстрелите. Научете се да се прицелвате само с мишката, или по време на движение настрани - тогава снайперът бие на известно разстояние в посоката, накъдето се движите. Научете се да спирате мигновено - не просто да отпускате клавишите за движение, а да натискате за момент бутоните за придвижване наобратно - и да стреляте в момента, в който застанете в покой. Въобще - тренирайте.

Петата категория оръжия има само един представител - леката картечница. Тя е доста особено оръжие, и макар да изглежда ефектно, не е подходяща за начинаещи. Скъпа е, много е тежка, има страхотна пробивна сила (съответно е удобна за стрелба през стени, врати, кашони и бронирани жилетки) и има на практика безкраен "пълнител", но е доста неточна (при дълги откоси) и страда от ниска скорострелност. На близко разстояние я бият даже картечните пистолети, а надалече винтовките са по-точни и по-мощни. Когато стреляте с нея, си представяйте, че държите в ръцете си по-голям и по-тежък калашник, т.е. ако искате да улучите нещо, стреляйте от място на къси откоси. Картечницата става за две неща - да накарате врага да се скрие, и да стреляте после през прикритието му. Като цяло, не си струва парите.

Последният тип оръжия са гранатите. Доста играчи ги пренебрегват, но обикновено даже най-трудните за превземане позиции падат, когато нападателите използват няколко гранати по подходящ начин. Гранатите са три вида - експлозивни, заслепяващи и димни. Ясно е какво правят първите - ако видите скупчени врагове, организирайте им малък взрив, за да ги отучите да се събират така. Особено подходящи са за използване в първите рундове, когато противникът още няма пари за броня.

Заслепяващите гранати са потенциално страшно полезни, но използването им много се ограничава от несигурното им действие. На теория, когато се взривят в полезрението на някого, те го заслепяват за известно време. Проблемът е, че това кой точно, за колко време и в каква степен е загубил зрението си, е страшно спорен въпрос. Според мен това е един от аспектите на Counter-Strike, в които програмистите му имат много пространство за подобрение. При всички положения обаче, ако сте изправени пред превъзхождащ противник, който е удобен за заслепяване - използвайте гранатите си. В най-лошия случай нищо няма да се случи, в най-добрия - ще направите безопасно убийство.

Димните гранати служат за създаване на прегради от пушек. След като ги хвърлите, изчакайте няколко секунди, докато облакът стане достатъчно голям и плътен. Подходящи са за хвърляне пред отбранителните позиции на врага, за да можете да се приближите безнаказано. Друго тяхно приложение е като средство за отвличане на вниманието. Ако искате да накарате противника да си мисли, че ще атакувате отнякъде - хвърлете там димна граната. За съжаление, и тук създателите на играта не са си свършили добре работата, и цялата работа на теория звучи много по-смислено, отколкото е на практика. Пробвайте и преценете сами.

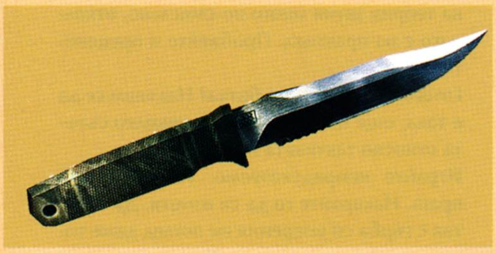
Готови ли сте вече за битка? Надявам се да е така, още повече, че имам няколко съвета относно тактиката на играта.

Играйте непредсказуемо. Изненадвайте врага. Накарайте го да се изпоти. Да чувства с гърба си вперения ви поглед даже тогава, когато не сте там. Принудете го да проверява внимателно зад всеки ъгъл, кашон, врата или прозорец за скрити противници. Няма нищо по-изнервящо от това от сенките да изскочи човек без броня и въоръжен само с пистолет, да застреля изотзад в главата някой снайперист, да му вземе оръжието и да офейка. Бъдете навсякъде и никъде. Движете се непрестанно. Лошата, но неочаквана за противника позиция за засада често е по-добра от удобната, но известна на всички. Когато някой ви преследва, накарайте го да се чуди дали го причаквате на следващия ъгъл, или вече сте избягали надалече. Показвайте се за миг от прикритието си, стреляйте изненадващо, и веднага изчезвайте, без да влизате в бой с врага... само за да го нападнете изневиделица от другата страна. Накарайте го да се страхува от вас. Използвайте всяка капка хитрост, която можете да изстискате от себе си, защото рундовете на Counter-Strike обикновено се печелят от по-коварния и изобретателен играч, а не от този, който стреля по-добре. Естествено, това не значи, че да се стреля умело е маловажно - напротив. Само че техниката на игра идва с времето, докато на хитростта си можете да разчитате винаги.

Засега - толкова. Надявам се, че казаното по-горе ще ви помогне да се ориентирате по-добре в Counter-Strike. Всичките ми думи обаче биха били напразни, ако не опитате в истинска игра нещата, за които говоря. Убедете се сами дали това, което казвам, е истина и за вас. Никакви съвети не могат да заменят опита и практиката. Приятна игра.

ЗА БЛИЗЪК БОЙ

SEAL Knife 2000 (SOG Model 37)

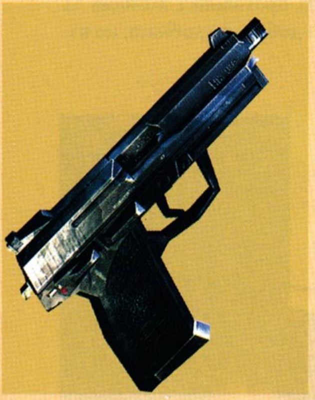


Производител: SOG
Цена: Безплатен
Специален режим: Намушкване
Ударна мощ: Слаба (Странично замахване)/Средна (Намушкване)
Обхват: Много близък
Точност: Висока на близко разстояние
Скорост на атака: Висока (Странично замахване)/Ниска (Намушкване)

Въпреки че ножът е доста опасно оръжие в ръцете на опитния играч, неговата употреба е препоръчително да се сведе до минимум. Ако са ви свършили патроните, по-добре потърсете някое захвърлено оръжие по земята, отколкото да разчитате на ножа.

ПИСТОЛЕТИ

USP (Universal Self-Loading Pistol) .45ACP Tactical



Производител: Heckler & Koch
Цена: $500
Амуниции в пълнителя: 12 куршума
Максимум доп. амуниции: 48 куршума
Специален режим: Монтиране/демонтиране на заглушител
Ударна мощ: Средно висока
Обхват: Среден
Точност: Средна
Вид амуниции: .45 ACP (в пълнители с по 12 куршума)
Скорост на презареждане: Бърза
Скорост на атака: Висока

Това е пистолетът, с които започват всички контра-терористи (КТ). В сравнение с Глок-а на терористите той е с по-слабо скорострелен и с по-малък пълнител, но компенсира това с по-високата точност и по-високото поражение, което нанася (около 14 точки на близки разстояния). В комбинация със заглушителя е страхотно оръжие за изненадващи атаки и засади. При неподвижна стрелба е изключително точен. Това оръжие дава забележимо предимство на контра-терористите през първите рундове на играта.

Glock 18C Select Fire

Производител: Glock
Цена: $400
Амуниции в пълнителя: 20 куршума
Максимум доп. амуниции: 120 куршума
Специален режим: Смяна на режима на стрелба
Ударна мощ: Средна (1 изстрел)/Висока (3 изстрела)
Обхват: Средно къс
Точност: Средна
Вид амуниции: 9mm (в пълнители с по 20 куршума)
Скорост на презареждане: Бърза
Скорост на атака: Много висока (откоси)/ ниска (между откосите)/Висока (полуавтоматичен режим)

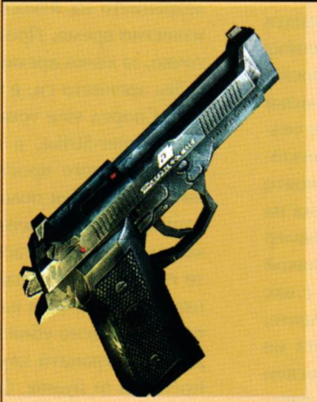
Основния пистолет на терористите. По-неточен и с много по-слаб изстрел от USP, Глокът притежава голям 20-патронен пълнител, висока скорострелност, режим за стрелба в откоси от по три изстрела и малък откат при стрелба. На близки разстояния нанася около 8-9 точки поражение при изстрел в тялото. Като цяло е доста слабо оръжие, освен в много опитни ръце

Desert Eagle .50 AE

Производител: Magnum Research/ Isreali Military Industries
Цена: $650
Амуниции в пълнителя: 7 куршума
Максимум доп. амуниции: 35 куршума
Специален режим: Няма
Ударна мощ: Висока
Обхват: Среден
Точност: Средна
Вид амуниции: .50AE куршуми (по 7 в пълнител)
Скорост на презареждане: Средна
Скорост на атака: Средна

Бащата на пистолетите. При близки разстояния този патлак отнема около 40 точки кръв при точен изстрел в тялото. Малкия му пълнител е проблем, но ако имате това в предвид по време на битка, с това оръжие можете да причините много болка на противника. Дава доста голяма разсейка при стрелба от движение, но от място има висока точност. Единственият пистолет, при който трябва да се прицелвате с всеки изстрел. Единственият пистолет, който може да стреля през прегради.

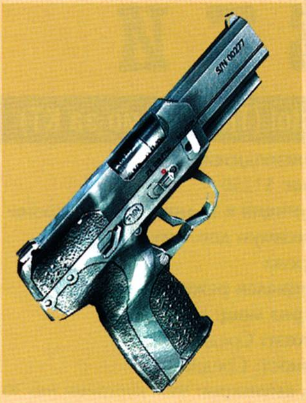
Dual 96G Elite Beretta's (само за Т)



Производител: Beretta
Цена: $1000
Амуниции в пълнителя: 15 куршума (общо 30 за двете оръжия)
Максимум доп. амуниции: 120 куршума
Специален режим: Няма
Ударна мощ: Ниска
Обхват: Среден
Точност: Средна
Вид амуниции: 9mm (в пълнители по 15 куршума всеки)
Скорост на презареждане: Средно бавна
Скорост на атака: Висока

Много интересно оръжие. Ниски поражения, безумно голямо време за презареждане, огромна цена. На практика представлява по-евтина версия на MP5 с по-ниска скорострелност. Предимството е, че се носи заедно с, а не вместо основното оръжие. Според мен не си струва да се купува, ако нямате по-сериозна пушка, но представлява безценно допълнение към екипировката на снайпериста или на въоръжен с "помпа" човек. За съжаление, само терористите имат достъп до него.

FiveseveN (само за КТ)



Производител: Fabrique Nationale
Цена: $750
Амуниции в пълнителя: 20 куршума
Максимум доп. амуниции: 100 куршума
Специален режим: Няма
Ударна мощ: Ниска
Обхват: Среден
Точност: Висока
Вид амуниции: 5.7mm (в пълнители по 20 куршума)
Скорост на презареждане: Средно бавна
Скорост на атака: Висока

Най-точният пистолет, при стрелба от място, в упор, отдалече или от движение. Нанася прилични поражения, много е скорострелен, побира 20 патрона. Най-добрият приятел на снайпериста-контратерорист. Добър избор също за първия рунд на играта.

P228

Производител: SIG Sauer
Цена: $600
Амуниции в пълнителя: 13 куршума
Максимум доп. амуниции: 53 куршума
Специален режим: Няма
Ударна мощ: Висока
Обхват: Среден
Точност: средна
Вид амуниции: .357SIG (в пълнители по 13 куршума)
Скорост на презареждане: Средно бавна
Скорост на атака: Висока

Подобрена във всяко отношение версия на USP. По-добра точност (от място и в движение), по-големи поражения, повече патрони в пълнителя. Вероятно най-доброто оръжие, което терористът може да си купи първия рунд. За контратерористите обаче едва ли е рентабилен.

ПУШКИ

XM1014 (M4 Super 90)

Производител: Benelli/Heckler & Koch
Цена: $3000
Амуниции в пълнителя: 7 патрона
Максимум доп. амуниции: 32 патрона
Специален режим: Няма
Ударна мощ: Много висока (от близо)/Слаба (от разстояние)
Обхват: Среден
Точност: С отдалечаване от целта намалява
Вид амуниции: 12-ти размер патрони (по 8 в кутия)
Скорост на презареждане: Средна (7 патрона за 3 секунди)
Скорост на атака: Висока (86 изстрела в минута)

Кралят на близкия бой. "Пред тази пушка всички са равни". Автоматичната помпа XM1014 е малко по-слабия, но за сметка на това два пъти по-бързострелящ вариант на M3. Ако се научите да ползвате правилно това оръжие, спокойно можете да доминирате ключови проходи на картата. Опитайте да се целите малко под кръста, тъй като откатът при автоматичната стрелба вдига следващите изстрели нагоре. Малко по-добра на разстояние от M3, все пак XM1014 е оръжие за бой от упор. При презареждане не е необходимо да изчакате да се заредят всичките 7 патрона, за да стреляте. Можете да откриете огън даже след първия патрон, което е особено полезно при продължителни престрелки.

M3 Super 90 Entry

Производител: Benelli
Цена: $1700
Амуниции в пълнителя: 8 патрона
Максимум доп. амуниции:32 патрона
Специален режим: Няма
Ударна мощ: Много висока (от близо) Слабо(от по-далечни о разстояния)
Обхват: Среден
Точност: С отдалечаване от целта намалява
Вид амуниции: 12-ти размер патрони (по 8 в кутия)
Скорост на презареждане: Средна (8 патрона за 4 секунди)
Скорост на атака: Ниска (43 изстрела в минута)

По-евтината от двете "помпи" в Counter-Strike. Има много нисък темп на стрелба, но нанася огромни поражения. Добре насочен изстрел от упор може да убие напълно здрав противник с неповредена броня. С увеличаване на разстоянието облакът сачми, които пушката изстрелва, се разсейва бързо, и на повече от 7-8 метра на практика не причинява вреда на врага. По-специфичната й употреба изисква по-различен начин на игра. M3 е оръжие за близък бой в тесни пространства, където неприятелите могат да влизат един по един и не могат да маневрират.

КАРТЕЧНИ ПИСТОЛЕТИ

MP5-Navy

Производител: Heckler & Koch
Цена: $1500
Амуниции в пълнителя: 30 патрона
Максимум доп. амуниции: 120 патрона
Специален режим: Няма
Ударна мощ: Средна
Обхват: Среден
Точност: Висока
Вид амуниции: 9мм куршуми (в пълнители по 30)
Скорост на презареждане: Много висока (1 пълнител за 2 секунди)
Скорост на атака: Висока (321 куршума в минута)

Може би най-универсалното оръжие в Counter Strike. Много точно, с бързо презареждане и висока скорострелност, MP5 е подходящ избор за всякакви ситуации. Особено удобно за стрелба от движение заради малката разсейка, която дава. Както всички картечни пистолети, MP5 дава най-голямо предимство на притежателя си при близък бой на открито, където може да се маневрира около врага.

Steyr Tactical Machine Pistol (TMP) (само за КТ)

Производител: Steyr
Цена: $1250
Амуниции в пълнителя: 30 патрона
Максимум доп. амуниции: 120 патрона
Специален режим: Няма
Ударна мощ: Ниска
Обхват: Среден
Точност: Средна
Вид амуниции: 9мм куршуми (по 30 в пълнител)
Скорост на презареждане: Висока (1 пълнител за 2 секунди)
Скорост на атака: Много висока (391 куршума в минута)

Безшумно, бързо, относително точно - така най-кратко може да се опише TMP-то. И най-вече - евтино. TMP има най-ниска цена от всички картечни пистолети. В ръцете на опитния играч това оръжие сее смърт. Основния му недостатък е ниското поражение, което нанася. Поради заглушителя обаче, този автомат е идеален за промъкване и атака от прикритие. Стреляйте на кратки откоси, като се целите под кръста.

P90 Personal Defense Weapon

Производител: Fabrique Nationale
Цена: $2350
Амуниции в пълнителя: 50 патрона
Максимум доп. амуниции: 100 патрона
Специален режим: Няма
Ударна мощ: Висока
Обхват: Голям
Точност: Средна
Вид амуниции: 5.7мм куршуми (по 50 в пълнител)
Скорост на презареждане: Средна
Скорост на атака: Много висока (450 патрона в минута)

Това е най-скорострелното оръжие в Counter-Strike. В комбинация с по-големия пълнител, P90 може да ви осигури доста сериозно предимство пред повечето противници. Макар и много подценявано от болшинството играчи поради относително ниската му точност, това оръжие е един от най-добрите картечни пистолети в играта. Помощно от MP5, TMP и MAC-10, по-скорострелно от тях и с по-голям пълнител - просто трябва да свикнете да стреляте на изключително кратки откоси, за да го ползвате максимално пълноценно. А най-добре - издебвайте врага и го карайте да се бие в вас отблизо, където голямото разсейване на стрелбата не е проблем.

MAC-10 (само за Терористи)

Производител: Ingram
Цена: $1400
Амуниции в пълнителя: 30 патрона
Максимум доп. амуниции: 120 патрона
Специален режим: Няма
Ударна мощ: Висока
Обхват: Малък
Точност: Средно ниска
Вид амуниции: .45ACP патрони (по 30 в пълнител)
Скорост на презареждане: Бърза (1 пълнител за 2 секунди)
Скорост на атака: Много висока (351 патрона за минута)

Скорострелно, мощно, евтино и безобразно неточно оръжие. Даже при стрелба от място не се опитвайте да се биете с враг, който стои на повече от 10-15 метра от вас, защото в противен случай ще страдате. Отблизо обаче нанася огромни щети за нула време. Въпреки, че изглежда по-евтино от MP5, патроните, които използва, идват в малки и доста скъпи опаковки. MP5 е за предпочитане пред него в почти всички ситуации, освен за стрелба от упор.

Universal Machinenpistole (UMP)

Производител: Heckler & Koch
Цена: $1700
Амуниции в пълнителя: 25 патрона
Максимум доп. амуниции: 100 патрона
Специален режим: Няма
Ударна мощ: Висока
Обхват: Средно-голям
Точност: Средно-голяма
Вид амуниции: .45ACP куршуми (по 25 в пълнител)
Скорост на презареждане: Бавна (един пълнител за около 3,5 секунди)
Скорост на атака: Средно-ниска

Това е сестричката на MP5. Този автомат е с висока точност и доста мощен, но ниско скорострелен и бавен за презареждане. Поправилното му използване би включвало стрелба отдалече, поради големия му обхват и високата точност. Мислете за това оръжие като за нещо средно между картечен пистолет и щурмова винтовка.

ВИНТОВКИ

Avtomat Kalashnikov Model 47 (AK-47) (Само за КТ)

Производител: Kalashnikov
Цена: $2500
Амуниции в пълнителя: 30 куршума
Максимум доп. амуниции: 90 куршума
Специален режим: Няма
Ударна мощ: Висока
Обхват: Среден
Точност: Висока (откоси)/Ниска (пълен автоматик)
Вид амуниции: 7.62mm патрони (по 30 в пълнител)
Скорост на презареждане: Средно-бавна
Скорост на атака: Висока

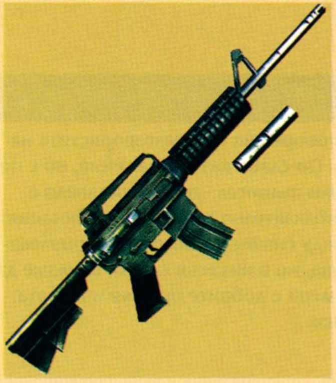
Калашников може да бъде най-унищожителното или най-безполезното оръжие в Counter-Strike в зависимост от това как го използвате. Поради силния откат в 99% от случаите препоръчваме да се стреля на къси откоси (2-3 куршума), а не в автоматичен режим. И винаги, ВИНАГИ стреляйте от място. Даже от 3-4 метра си струва да спрете, преди да откриете огън с АК-то. С малко търпение и практика, това оръжие става ненадминато при битки на близки и средни разстояния. Ако знаете как да стреляте с него, дори и не поглеждайте другите оръжия. Това е най-евтиният автомат. Ако изстреляте твърде дълъг откос, можете да коригирате стрелбата си като следите къде се удрят куршумите. По принцип калашникът бие много нагоре и по-малко надясно

Steyr AUG A1 (само за Контра-терористи)

Производител: Steyr
Цена: $3500
Амуниции в пълнителя: 30 патрона
Максимум доп. амуниции: 90 патрона
Специален режим: 1.4x увеличение
Ударна мощ: Висока
Обхват: Голям
Точност: Средно-висока(откоси)/Средно-ниска (пълен автоматик)
Вид амуниции: 5.56mm куршуми (по 30 в пълнител)
Скорост на презареждане: Средна (1 пълнител за 3 секунди)
Скорост на атака: Висока (300 изстрела в минута)

Едно от най-добрите оръжия в арсенала на контратерористите. Добро за далечен и близък бой, от място и от движение, AUG е вероятно най-подходящото оръжие за начинаещия играч. Ако имате парите, изберете него. В комбинация с партньор с M4A1 става лошо за врага. Steyer AUG е точен и мощен, но не стреляйте в автоматичен режим, освен от упор. На близки дистанции стреляйте без увеличние, защото така темпът на огън е забележимо по-голям.

M4A1 Carbine with Silencer (Само за КТ)



Производител: Colt
Цена: $3100
Амуниции в пълнителя: 30 патрона
Максимум доп. амуниции: 90 патрона
Специален режим: Монтиране /Демонтиране на заглушител
Ударна мощ: Висока
Обхват: Среден
Точност: Средна
Вид амуниции: 5.56mm куршуми (по 30 в пълнител)
Скорост на презареждане: Средна
Скорост на атака: Висока

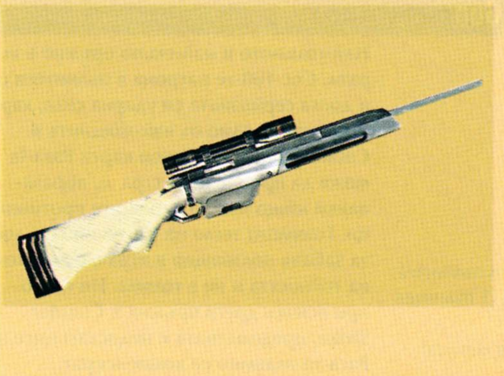
Предпочитано оръжие от страна на контратерористите. Безшумна и точна, карабината M4A1 е доста мощна като цяло. Монтирането на заглушителя намалява поражението, но намалява и разсейването при автоматична стрелба. Със или без заглушител, M4A1 е най-доброто оръжие за бой на средни дистанции от движение. Това го прави много удобно при атака.

SG552 Commando (само за терористи)

Производител: SIG
Цена: $3500
Амуниции в пълнителя: 30 куршума
Максимум доп. амуниции: 90 куршума
Специален режим: 2x увеличение
Ударна мощ: Висока
Обхват: Много голям
Точност: Средна (откоси)/Ниска (пълен автоматик)
Вид амуниции: 5.56mm патрони (в пълнители по 30)
Скорост на презареждане: Ниска
Скорост на атака: Висока

Елегантно оръжие. Нанася относително ниски поражения за автомат, но за сметка на това има добра скорострелност и отлична точност. На повече от 10-15 метра стреляйте с включено увеличение, това доста подобрява точността. Дори на големи разстояния има относително малко разсейване на стрелбата, стига да не държите спуська натиснат твърде дълго. Целете се малко под врата в центъра на тялото и стреляйте на откоси от по 3-4 изстрела.

Steyr Scout



Производител: Steyr
Цена: $2750
Амуниции в пълнителя: 10 патрона
Максимум доп. амуниции: 60 патрона
Специален режим: 2.25x увеличение/6x увеличение
Ударна мощ: Средна
Обхват: Голям
Точност: Висока
Вид амуниции: 7.62мм куршуми (по 10 в пълнител)
Скорост на презареждане: Средна (1 пълнител за 3 секунди)
Скорост на атака: Средна (89 изстрела в минута)

Макар цената на това оръжие да изглежда привлекателна, ако нямате достатъчно пари да си купите AWP или G3, по-добре помислете за автомат. Макар да нанася доста добро поражение, Scout-ът бледнее пред способността на AWP-то да убива от един изстрел, и докато с последното можете да стреляте от изправено положение без да рискувате точността, то със Scout-а това е непрепоръчително. От друга страна Scout-ът е доста лек, и с него можете относително бързо да се придвижвате. Освен това стреля добре без увеличение.

Arctic Warfare Magnum (AWP или AWM)

Производител: Accuracy International
Цена: $4750
Амуниции в пълнителя: 10 патрона
Максимум доп. амуниции: 30 патрона
Специален режим: 2.25x увеличение/9x увеличение
Ударна мощ: Изключителна
Обхват: Изключителен
Точност: Много висока
Вид амуниции: .338 Lapua (по 10 патрона в пълнител)
Скорост на презареждане: Средна (1 пълнител за малко под 3 секунди)
Скорост на атака: Ниска (37 изстрела в минута)

Най-мощното оръжие в Counter Strike! С AWP-то можете да повалите противник с броня с един изстрел. Нещо повече - куршумите, изстреляни от AWP-то могат да пробиват солидни обекти, в това число и хора, така че не се учудвайте, ако убиете няколко души наведнъж. Поради ниската скорострелност е хубаво да не пропускате, за да не смените местата си с жертвата си. Добре е да комбинирате този снайпер с добър пистолет за близък бой.

G3/SG-1 Precision Sniper Rifle (само за терористи)

Производител: Heckler & Koch
Цена: $5000
Амуниции в пълнителя: 20 патрона
Максимум доп. амуниции: 60 патрона
Специален режим: 2.25x увеличение/6x увеличение
Ударна мощ: Средно-висока
Обхват: Голям
Точност: Средна
Вид амуниции: 7.62мм куршума (по 20 в пълнител)
Скорост на презареждане: Бавна (1 пълнител за 4 секунди)
Скорост на атака: Висока (76 изстрела в минута)

По-неточно и не толкова мощно като AWP-то, това оръжие си има своите предимства. Полуавтоматичния му режим на стрелба е добра предпоставка за своевременно обезвреждане на групи от противници отдалече, а когато ситуацията стане напечена, G3 може да се използва и като сносен автомат за по-близък бой. Относително голямото му тегло представлява проблем, които играчите трябва да имат предвид, когато купуват това оръжие.

SG-550 Sniper Rifle (само за контра-терористи)

Производител: SIG
Цена: $4200
Амуниции в пълнителя: 30 патрона
Максимум доп. амуниции: 90 патрона
Специален режим: 2.25x увеличение/6x увеличение
Ударна мощ: Средна
Обхват: Голям
Точност: Средна
Вид амуниции: 5.56мм куршуми (по 30 в пълнител)
Скорост на презареждане: Ниска
Скорост на атака: Висока

Отговорът на контра-терористите на G3. По-слабо като поражение, но с по-голям пълнител - всичко останало е приблизително еднакво. Комбинацията между снайпер и автомат е привлекателна, но в никакъв случай не може да се мери с добрите оръжия и в двата класа.

КАРТЕЧНИЦИ

M249 PARA Light Machine Gun

Производител: Fabrique Nationale
Цена: $5750
Амуниции в пълнителя: 100 патрона
Максимум доп. амуниции: 200 патрона
Специален режим: Няма
Ударна мощ: Висока
Обхват: Среден
Точност: Средна
Вид амуниции: 5.56мм куршуми (по 100 в пълнител)
Скорост на презареждане: Много бавна (1 пълнител за 5 секунди)
Скорост на атака: Висока (383 изстрела в минута)

Най-голямото и най-скъпо оръжие в играта. Със 100-те патрона в пълнителя си и доста сериозната си ударна сила, картечницата е едно от най-мощните в Counter Strike. На някои карти Para-та може да пробие цели сгради, поразявайки нищо неподозиращите противници. Голямото тегло на картечницата доста забавя ползващия я играч, освен това точността и не е голяма. Но както при всички други оръжия в Counter-Strike, предимствата и недостатъците на Para-та взаимно се компенсират.

ЕКИПИРОВКА

Vest (& Helmet)

Цена: $650/$1000
Защита: Средна(гърдите и ръцете)/Малка(главата)
Накратко: Защитната жилетка ще ви позволи да живеете малко по-дълго, така че ако имате парите, не се свенете да ги похарчите за нея. В много случаи изстрелът в главата е смъртоносен, независимо от наличието или отсъствието на каската, така че може би ще се изкушите да спестите $350. Само че е много вероятно точно тя ще ви даде миговете живот в повече, които представляват разликата между победата и загубата.

Flash Bang Grenade

Цена: $200
Накратко: При удар тази граната заслепява ВСИЧКИ, попаднали в обсега й. Колкото сте по далеч от мястото на експлозията, толкова по-бързо ще ви се възвърне зрението. Ролята на заслепителната граната е да дезориентира противника за кратко, през което време другия отбор да се възползва от объркването. Ако видите враг да хвърля тази граната, веднага се обърнете в другата посока и се гответе да отблъснете атаката. Когато вие използвате flashbang, старайте се да я хвърлите в центъра на противниковата позиция, след което бързо атакувайте. Можете да носите по две заслепителни гранати.

Smoke Gas Grenade

Цена: $300
Накратко: Макар че и двата тима могат да купуват димни гранати, те определено са по-полезни за атакуващата страна. Гранатата изпуска огромни кълбета пушек, които затрудняват видимостта на всички, така че трябва да се използва разумно. Най-правилната употреба е за прикритие на настъпление или (по-рядко) на отстъпление. Можете да носите само една SGG.

High Explosive Grenade

Цена: $300
Накратко: Тези гранати имат около 2.5 секундно забавяне, преди да избухнат в мощен взрив, нанасящ до 75 точки поражение. ВНИМАНИЕ: даже сървърът да е конфигуриран така, че да не можете да нараните съотборниците си с тази граната, можете да нараните себе си! Гранатите отскачат от стени и други подобни повърхности, така че можете да използвате рикошетите за да ги хвърлите на иначе недостъпни места. Можете да носите по една HEG.

Defuser

Цена: $200
Накратко: Когато играете на карти, където целта е да се заложи/обезвреди бомбата, този предмет е задължителен за контратерористите. С него времето за обезвреждане на бомба се намалява наполовина!

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
Варна, ул. "Неофит Бозвели" №6
тел. 052/ 259-135, 603-231
София, ул. "Триадица" №4, ет. 2
тел. 02/ 981-13-01, 980-44-57
ПЪРВИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК В БЪЛГАРИЯ

AppleShop
http://www.digsys.bg/appleshop/
КУПУВАЙТЕ продуктите на Apple™ в Интернет

50% отстъпка от месечните такси на услугите PersonalEUnet за ученици и средношколци

TourInfo
http://www.digsys.bg/tourinfo/
Туристическа информационно-резервационна система в Интернет

INTERNET от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ в над 45 града на България
50 часа / 45 лева
http://www.digsys.bg/icard/
Internet карти-достъп в над 45 града
- 5 часа / 6 лева
- 10 часа / 10 лева
- 20 часа / 19 лева
- 50 часа / 45 лева

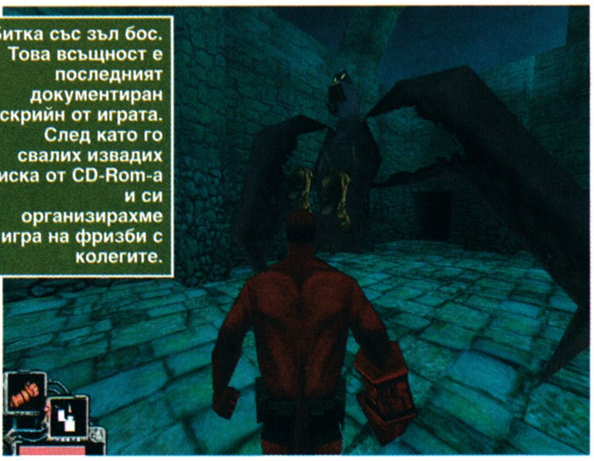
ОТ КРАК НА CRACK

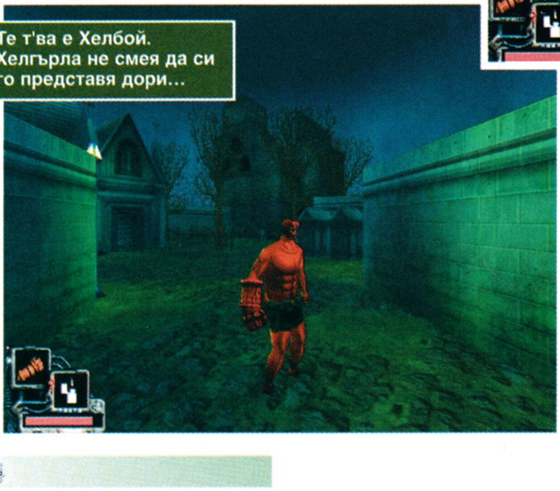
СЪДЪРЖАНИЕ

action?!?
HELLBOY 34стр.
adventure
Dracula 2: Last Sanctuary 35стр.
adventure
Gold and Glory 36стр.
action
HEIST 37стр.
simulation
AQUARIUM 38стр.
jeep simulation
Screamer 4x4 39стр.
turn based strategy
JA2: Unfinished Business 40стр.
platform action
Aladin: Nasira's Revenge 41стр.

HELLBOY

Викам си аз, дай сега по сесия да си взема някои по непретенциозни игрички, да си имам време и за науката и за всичко. Тя "От крак на крак" да не е лоша рубрика случайно? Нищо й няма. Рубрика кат' слънце. Значи там ще пиша. Взел твърдото решение, подминавам с каменна физиономия купчината с хитовите игри, край която колегите са заформили спретнат вързал и си придърпвам три дискчета, от по-непретенциозните. Ей така - на слуки. Е, няма да пускам тото тоя месец. Дето има една приказка как по-културно да я кажа ми от торбата с вагините три члена извадих бре. И не да кажеш някакви непретенциозни членчета, ми членове кат' гръмоотводи напращели. А, Хелбойският направо като фабричен комин се е опнал. Ама мой си е, к'во да го правя.


Битка със зъл бос. Това всъщност е последният документиран скрийн от играта. След като го свалих извадих диска от CD-Rom-а и си организирахме игра на фризби с колегите.


Те т'ва е Хелбой. Хелгърла не смея да си го представя дори...

Аз си го придърпах, аз ще си го коландрисвам.

Значи това е екшън. Три де. Търд пърсън. За сюжета не ме питайте, защото всичко, което се разбира от умопомрачително грозното интро е, че някакъв полицай (военен, портиер, пощальон или нещо от сорта - във всеки случай с униформа беше) го изяжда демон съмнително напомнящ за крокодила Гена. Още преди да се опомня след шока, от Крио ми опукаха още един шамар, поставяйки ме пред нелеката задача да се идентифицирам с нещо червено и грозно, което ми се явява главния герой. Графиката, разстлала се край него, също бе нещо, каквото не се вижда всеки ден. Не и в началото на новия век. Въпреки, че в менюто с видео опциите си нагласих приятната резолюция 1024x768 в 32 битов цвят и си включих пълен антиалайзинг Hellboy изглежда смъртоносно зле. Пиксели с големината на добре охранени хлебарки се пропълзели на най-неочаквани места из текстури, взети на заем от бета версията на Wolfenstein. Всичко това е подкрепено от късащ нервите геймпей и набор от бъгове, способен да запълни няколко етажен етимологически музей. Ще ви кажа само, че не можете да си ползвате пистолетите, защото куршумите избягват да нанасят поражения на враговете така, че аз лично си изиграх първите две, или колкото там бяха, преди да стигна до увековечената на някой от околните скрийнове гарга, нива използвайки само тупаниците си. Умопомрачителна игра. Не се колебайте да я препоръчате на хора, които мразите.

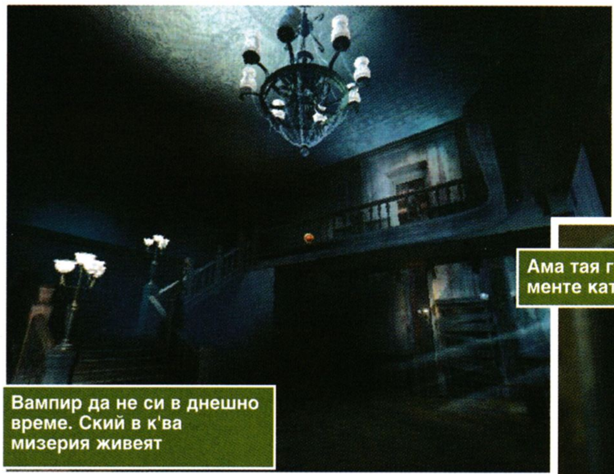
ОЦЕНКА: 05%

DRACULA 2: Last Sanctuary

Ти изигра ли вече Дракула 2?

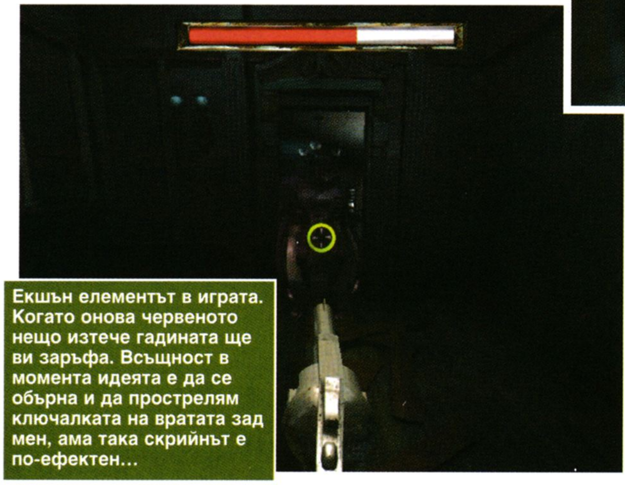
Няма какво да се лъжем, към днешна дата любителите на куестовете са изпаднали в зверска криза и количеството нови заглавия, спадащи към бленувания жанр опасно клони към нулата. Това май е основната причина да отделяме място в списанието, за следващите две игри - просто в разгара на кризата някои от вас могат да се подлъжат да си ги купят, водени от изгарящото желание да изиграят каквото и да е приключение. И да се минат много злокобно.

Приемам, че вперил поглед в двойката след името на преексплоатирания архи-вампир, се чудиш защо не си спомняш някога да си се сблъсквал с първата серия. Въпреки, че се появи на българския пазар (по сергиите, де, за легалния не съм много сигурен) и бе представена надлежно на страниците на GW, болшинството от геймърите бяха закономерно потресени от съотношението цена - време за игра, където последното беше около седем пъти по-малко от стойността на Dracula в левове. Като гледам подобна ще е съдбата и на втората част, но както вече казах, целта на тези редове е по-скоро да те държи настрана, отколкото да привлече вниманието ти към разглежданите заглавия. Иначе Последното убежище продължава историята на зализания келеш Джон и наръфаната му от Дракула възлюбена. Ама съвсем буквално си я продължава - интрото на Dracula 2, всъщност е аутрото на Dracula 1 и действието просто продължава, оттам, където спря послeния път. Явно французите са сложили двойката в заглавието единствено, за да не объркаш последователността на изиграване на игрите - фундаментални промени няма. Всъщност неопитното око би казало, че промени въобще няма, но тук е моментът да се намеси опитният рецензент, в мое лице, който да му привлече вниманието към цели две новости. Първата е, че вече можеш да използваш някои предмети от инвентара си с други, с което интелектуалният елемент се е покачил с две степени и вече има замечателната стойност от минус дваасе и пет. Втората е, че можеш да умреш. Ей така докато кротичко си цъкаш нагоре-надолу с мишката и люпиш семки. Всъщност с последното ще се сблъскаш на базата на вмъкнатия на изключително неподходящи места и потресаващо зле реализиран екшън елемент. Както всеки езиковед ще ти каже "новост" и "подобрение" рядко се употребяват като синоними, така, че към горното твърдение, че "играта реално си е същата" спокойно можеш да добавиш "с няколко дребни влошавания в и без това не особено блестящия геймплей".


Вампир да не си в днешно време. Ский в к'ва мизерия живеят

Свободата на действие, както казах е потресаваща. Сори, напред не може.

Ама тая грозданка май менте като да беше...


Екшън елементът в играта. Когато онова червеното нещо изтече гадината ще ви заръфа. Всъщност в момента идеята е да се обърна и да прострелям ключалката на вратата зад мен, ама така скрийнът е по-ефектен...

За незапознатите - иде реч за псевдо-3D куест, в който наблюдаваш нещата от първо лице. Графиката е отявлено грозна, свободата на действие е максимално ограничена, а пъзелите в общия случай се свеждат до това да използваш куршумите върху пистолета и ключа върху вратата. Единственото нещо, което може да те затрудни е фактът, че предметите от инвентара ти не са описани, а по картинката трудно ще се ориентираш, дали това връз което си спрял мишката си е карбуратор, бинокъл или екзотичен представител на местната фауна. Но и този проблем е решим, защото предметите от инвентара и местата, където можете да ги използваш са толкова малко, че нищо не пречи да пробваш с всичко навсякъде. И понеже, нищо от казаното дотук не предполага Dracula 2 да получи двуцифрена оценка ще взема да му дръпна една похвала на изпроводяк. Междинните анимации в играта са много приятни за окото и се срещат достатъчно често, за да те насърчат да продължиш напред. Така че ако възприемеш играта като интерактивен филм (с отвратителен сюжет е, ама ти виж и по кината к'во дават) и имаш няколко часа за губене (четири, в моя случай) можеш да си я изиграеш с кеф. Стига да си я намериш безплатно, разбира се.

Snake

ОЦЕНКА: 51%

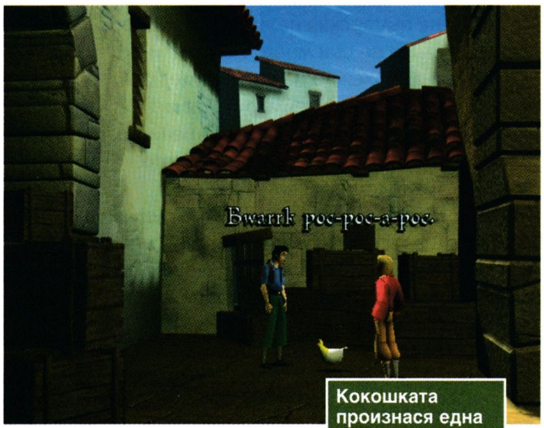
GOLD AND GLORY:

The Road To El Dorado

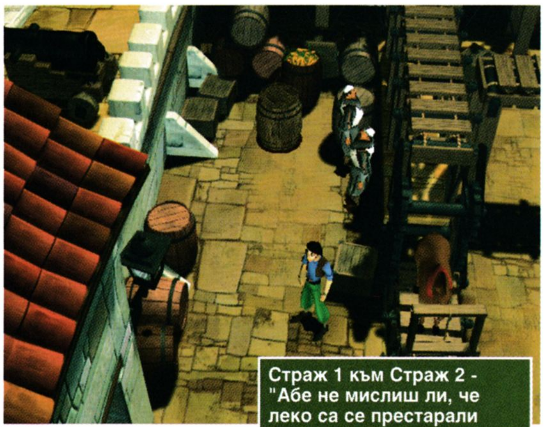
Виж сега, най-лесният вариант е да кажа в пет реда, че играта е (тук следва нещо много, ама много цинично, колкото да запълня петте реда, което обаче ще премълча, защото ние от Workshop не си падаме по лесните варианти) и да приключа с рецензията, но така - признай си - никак не е забавно. За това ще си заформим една малка игра. Започни от 1.

1. Гледал ли си Пътят към Ел Дорадо? Да - иди на 2; Не - иди на 3
2. Това е много хубаво. А, хареса ли ти? Да - иди на 4; Не - иди на 3
3. Аз пък няма да си играя с теб в такъв случай! Иди в киното и си преосмисли вижданията.
4. И това е много хубаво. Значи подобно на мен се чувстваш заинтересуван от играта. Между другото гей ли си? Ако отговорът ти е Да - иди на 5; ако е Не - на 6
5. Ма ти сериозно ли? Е, лошо няма. Иди на 6
6. Не че има някакво значение, всъщност. Та значи приемам, че си заинтересуван от играта. А какво очакваш от нея? Брутален екшън - иди на 7; Походова стратегия с реалновремеви елементи - на 8; Малоумен куест - на 9
7. Виж сега и аз много разчитах Тулио да подбара рейлгъна и да сгъне от бой Кортес, тъй, че можеш да приемеш, че и двамата са ни преебали - иди на 9
8. Това е чудесно. Повярвай ми, за да издържиш Ел Дорадото ще имаш нужда от стоманените нерви и волското търпение на закоравял стратег. Иди на 9
9. Мда, играта е малоумен куест. Рядко малоумен куест, впрочем. Обикновено на екрана има до три неща, с които можеш да взаимодействаш и едно NPC, което да ти обясни в прав текст какво точно да правиш с тях, тъй че шансът да закъсаш е правопропорционален на този да ни приемат скоро в НАТО, ЕС, ИРА или МОСАД. Което може би не е чак толкова престъпно при положение, че таргет аудиторията на играта очевидно са индивиди в предучилищна възраст. Ти по-добре ми кажи, така като гледаш скрийновете графиката харесва ли ти? Да - иди на 10, Не - на 11
10. Я ги виж пак, моля ти се. После се върни на 9 и ако пак дойдеш тук ще трябва да ти открия жестоката реалност, че това с космическите корабчета, дето си го играеш на 286-цата спря да е актуално някъде около 87-ма.
11. Е, прав си, грозничка си е, даже леко клони към отвратителна, ама ти да не си израстнал с Quake 3 и Unreal, случайно? Я спри да придиряш и погледни нещата откъм добрата им страна? Коя е тя, впрочем? Сигурно в играта има размазващ хумор - иди на 12; Предполагам, че междинните анимации са поне толкова яки колкото анимационния филм - иди на 13; Снощи Мичето ми пусна - иди на 14; Ами като гледам най-голямата ми аванта е, че още не съм си купил играта, а? - иди на 15
12. Сори. Няма. Никакъв хумор. Има размазваща нервите простотия лееща се от всяка претендираща, за изключителна забавност реплика. Максимум половин час прекаран насаме с извратените представи за смешно на сценаристите на Gold And Glory може да те потопи в дълбока депресия, което ме навежда на мисълта, че играта сигурно е рекламен продукт на нова марка амфетамини и служи за масово зарибяване на младото поколение. Единственото нещо, което успя да изтръгне някакъв истеричен смях от дробовете ми беше потресающият дублаж на двамата дегенерати, поели озвучението на главните роли. Върни се на 11 и пробвай друго или пък този път пробвай да си срежеш вените по дължината им и да заключиш вратата на банята, за да не могат да те спасят като миналия път. Извинявай, странични ефекти от играта - не ми обръщай внимание.
13. Да, точно толкова са яки. Това всъщност са си кадри от анимацонния филм, който вече съм изгледал два пъти и пак ще си го гледам като излезе на видео, така, че - не, благодаря, нямаше нужда. Върни се на 11 и пробвай друго.
14. И на тебе ли, бе? Ми, доксициклина трябва да го взимаш сутрин и вечер в продължение на десет дена и би трябвало да ти мине. Можеш да се върнеш на 11 и да пробваш друго ама по-добре първо иди и пробвай да се изпикаеш да видиш гот ли е.
15. Изключителнот си прав. Ел Дорадото се оказа една от малкото игри, които карат иначе крайно благодатната ми работа на рецензент да ми изглежда неблагодарно тежка и се явява един от двата случая (вторият се намира някъде из околните страници и се зове Hellboy), в които съм се чудил дали мога да сложа нулева оценка. Е, явно не мога. Не е професионално, някак си. Всеки влак си има пътници, дето му се вика. И все може да се намери някой, на когото тази игра да допадне. Просто не ми се вярва този някой да си точно ти. Нормален ми се виждаш. Иди на Епилог.

"Бе май леко се преебахме, като се навихме да участваме в тази игра, а момчета?"



Кокошката произнася една от по-веселите реплики в играта



Страж 1 към Страж 2 - "Абе не мислиш ли, че леко са се престарали оставяйки на вързано магаре и буре с моркови въоръжена охрана?"

Епилог:

ОЦЕНКА: 18%

HEIST

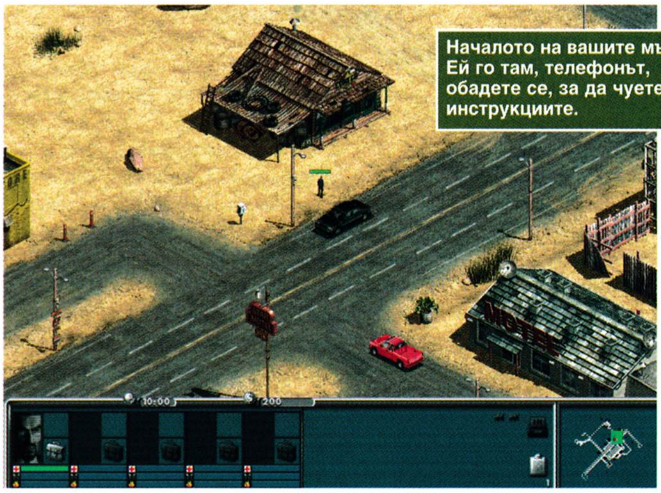
Ето една игра, която все още не съм и няма, повтарям, НЯМА да изиграя до края. Ей богу, тогава нещо отдавна не бях виждал. Затова реших и тази статия да е нещо по-различно. Ще си поиграем на въпроси и отговори. И така:

Какво е Heist?

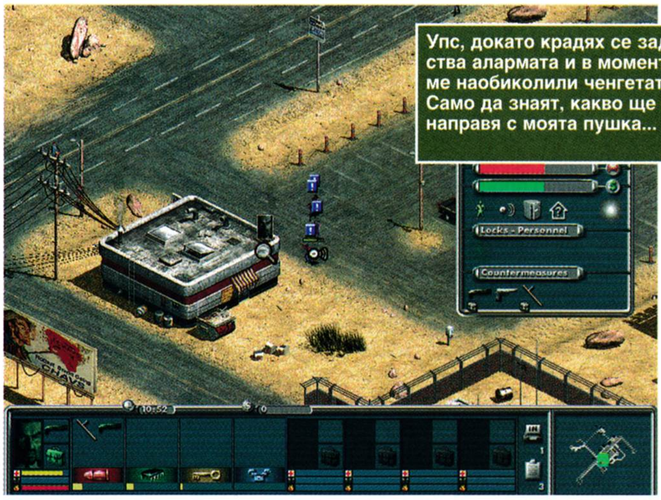
Ако питаш мен - безумна игра, но това се открива след няколко часа игра. В началото прилича на смесица между Grand Theft Auto и Syndicate.

Уаау, Grand Theft Auto е любимата ми игра, пак ли газиш хората?

Не. Тук не можеш да караш кола (или поне аз не успях). Общото между двете заглавия е, че можеш да носиш пушка и ако убиеш някого печелиш пари (само че под формата на паднали до трупа пачки). Освен това си някакъв криминален елемент. За съжаление с това приликите свършват.



Началото на вашите мъки
Ей го там, телефонът, обадете се, за да чуете инструкциите.



Упс, докато крадях се задейства алармата и в момента са ме наобиколили ченгетата. Само да знаят, какво ще ги направя с моята пушка...

А общото между Syndicate и Heist?

Правиш ударна група от максимум четирима и им купуваш екипировка преди всяка мисия. Освен това някои от задачите в Heist много наподобяват тези на Syndicate. За още по-голямо съжаление и тук с това приликите свършват.

Какво правиш в Heist?

Късаш си нервите на равни интервали от около 5 минути.

Добре, а какво прави героят ти?

Обира къщите на хората за пари, магазините за различни стоки, фармациите за аптечки и бяга от полицията. За да ти стане по-ясно мога да ти разкажа, какво правиш първата мисия.

ОК. Как протича тя?

Ами първата мисия те заварва в едно малко провинциално градче. Имаш 200 долара и 14 часа, за да присъединиш към скромната си банда от 1 човек, двама опитни престъпници и да избягаш от селото с местния междуселищен автобус в 24:00.

Чакай малко, нали сте престъпници, защо да хващаш автобус? Не можеш ли да откраднеш направо кола и да отпрашиш с нея?

Така би било по-логично, но както ще разбереш, логиката не е нещо, от което създателите на играта са се водили. Да си продължа мисълта. Проблемът е, че твоите бъдещи съкилийници (ако се объркат нещата) искат по 2000 долара, за да се присъединят към теб. Изходът е само един - да започнеш безразборно да грабиш от мирните хорски домове. По експериментален път играта ми доказа, че ТРЯБВА да отида и да купя пушка от магазина за оръжия, преди да започна погромите. Самите грабежи протичат на два етапа. През първия ти разглеждаш къщата за евентуалните пречки (хора, аларми, сейфове...) между теб и парите. В екранчето, което се отваря тръгват да се запълват два ленти - синичка и жълтичка. Синята показва докъде си стигнал с наблюденията, а жълтата доколко подозрителен си станал на околните. Ако жълтата лента изпревари синята - позорно те изритват и ако има полицай наоколо има вероятност да те погне. Ако проучването е успешно и можеш да се справиш с всички пречки, се появяват други две лентички - червена и зелена. Зелената показва колко време ти е необходимо да стигнеш до пачките, а червената след колко време ще се задейства алармата. Ако зелената лента е по-дълга, все пак ще можеш да ограбиш мястото, но ще привлечеш вниманието на полицията.

Бързо ли върви играта?

Не. Тя се влачи с някакви ужасяващи темпове. Един обир може да трае около една две минути реално време. При това без абсолютно никакъв смисъл. Ако червената лента е по-къса от зелената - алармата се задейства в 100% от случаите. В тази първа мисия положението беше следното - не можеш да събереш два бона и да грабиш в комбина с втория престъпник, защото не си достатъчно добър в краденето и винаги се пускаше алармата. Довтасват полицаите и...

Ти е спукана работата?

Точно това си мислех и аз, ама не. Полицаите си стояха и аз си стоях. Алармата пищеше. И така няколко часа. Направих си експеримент - докато не ми изтече времето - всички кротко си стояхме по местата

Сигурно трябва да се записваш преди всеки обир?

Добра идея, но за съжаление опцията за записване е само между мисиите и дори при мен не винаги работи. Така преминаха около 10 часа игра - безкрайни опити да се откача от полицията, обречени на неуспех поради бъгавия алгоритъм за тичане и стигане от точка А до точка на Б на моя тиквеник. Накрая изпаднал в амок извадих пушката и убих полицая, който ме следваше. Вдигна се тревога и всички полицаи започнаха да ме издирват. Направих най-нелогичното - избих цялото подразделение (просто в Heist няма време за зареждане на пушката и колкото по-бързо се набираш върху левия клавиш на мишката, толкова по-добре. Амуниции също няма) и необезпокояван започнах да влизам с взлом.

И какво, дойде националната гвардия ли?

Ами, разхождах се с извадено оръжие, навсякъде пищяха аларми, а никой не ми каза и копче. Аз бях Господарят. Усещането за сила се изпари, когато времето ми свърши преди да успея да привлека втория човек към бандата. Почнах отново. И отново. И отново. Установих, че след като знам всичко - кои къщи мога и кои да обирам в началото, кои стават, когато си взема съдружник, колко пари ми дават и т.н. при оптимална игра ми остават около 1 час игрово време, през което мога да ограбя банката (в която има колосалното количество от 5000$). В противен случай времето просто не стига.

Звучи ужасно.

Ами такава си е играта. Остарялата графика, аматьорския енджин и неинтуитивния интерфейс допълват по чудесен начин ужасния gameplay. Единствено те хваща яд, че в Heist има не малко добри идеи, които просто са дълбоко затънали в блатото на посредствеността и няма да могат да излязат оттам.

ОЦЕНКА: 27%

AQUARIUM

Доживях, братя, да видя и такова чудо - симулация на аквариум. Като чух името ѝ си помислих, че ще представлява някакъв майтап с подобните игри и като цяло с концепцията за симулация. Нещо от рода на:

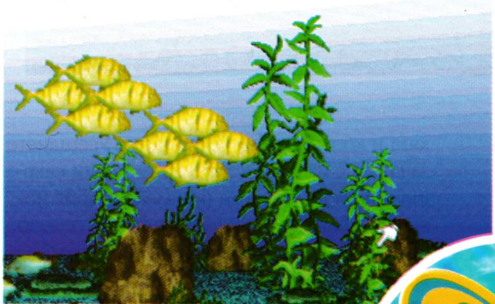
"редиш си камъчетата в аквариума, садиш си водораслите, пускаш му там рибките, раците, костенурките, октоподите и де к'вот се сетиш, натискаш клавиша simulate и се наслаждаваш на идеално функциониращата екосистема която си създал, иначе казано - вживяваш се в ролята на създател... какво? нещо не цъка както трябва ли? няма манджа? почваш да пускаш отгоре червейчета, зайченца, сърнички, кученца и гледаш как, докато се давят милите, твоите питомци ги ръфат, завличат ги на дъното, изкълвават им първо очите, а после отегчени захвърлят останалото на новия щам всеядни морски бактерии, който лично си проектирал; а като се умориш от зверщини докарваш косатките и най-вече акулите да разчистят терена, да изкоренят всяко зло и да подготвят подводния свят за нашествието на хрисимите тревопасни плужеци, които изсипваш отгоре с пълни шепи; ала там, в черните дълбини, нещо пропълзява, оцелява и еволюира, хранейки се с гнилоч и чужди екскременти, от които дори и бактериите повръщат; нещо лигаво и безцветно, излъчващо бледа флуорисцентна светлина, с огромни незрящи очи и един единствен инстинкт - да погълне всичко, което се движи; нещо жилаво като самия живот и в същото време олицетворение на неговия антипод - смъртта; нещо което расте непрестанно и което ти забелязваш чак когато започва да яде любимите ти плужеци; и те се обединяват срещу общия враг, научават се как да използват острия край на счупените миди, укрепват поселища сред кораловите рифове, със свити сърца вперват взор надолу към прииждащия, непрогледния, вечния мрак, забравят за светлината идеща отгоре и престават да пеят песни за тебе; борят се нещастните, борят се с Живота, както те го наричат, и със Смъртта, която той (Звяра) сее; най-смелите често се отправят на единоборство с него, търсят где е сърцето на звяра, докато най-умните, застанали по върховете на високите си кули, разсъждават има ли звяра сърце въобще; повечето от смелчаците биват изядени, но някои успяват да издебнат чудовището в гръб, яхват го, секат с миниатюрните си сечива късчета плът, секат и се хранят нея; защото той вече е изконсумирал водораслите, които ти си им дал, и отдавна са им поникнали зъби; зъби и нокти за да се държат на могъщия му гръб докато са живи, да се държат там дето е храната, там дето да забравят красотите на лагуните, коралите и морските звезди, там дето да се превърнат в една от безбройните усти на звяра; а той, огромният, вездесъщият, безсмъртният регенерира бавно и за всеки залепил се за него изъжда хиляда други; яде и расте, вече напира да излезе на сушата; що да сториш, гледаш с отвращение бълбукащата зелена тиня и черния мухъл плъзнал по стените и чак сега се сещаш, че не си сменял водата в аквариума от цяла вечност, а си пускал в него всякакви боклуци - ей там огризка от... от неизвестно к'во, там пък - де си си чоплил носа... в миг на просветление хващаш аквариума с две ръце и, ах че тежи, мама му стара, се затичваш да излееш съдържанието му в кенефа; изведнъж те лъхва противно силната воня на гнилост, завива ти се свят, препъваш се и го изпускаш; стъклата се трошат, водата се разлива на плочите в коридора, настъпва края на един свят, на цяла една цивилизация, която може би имаше своя шанс за оцеляване в канализацията... все пак сблъсъкът с нови култури, с чудовища, които и митологията не познава... нямаше да им е леко на плужеците; ти пък нямаш време да мислиш за глупости, вземаш метлата, лопатата, парцала, бършеш, попиваш, убиваш; твоите любимци агонизират, в предсмъртния си миг виждат Светлината за първи и сетен път, виждат Създателя в цялото му могъщество - как бъхта хъркащия звяр с Парцала, разбират, че старите легенди не са измислица, че в суеверията проповядвани от отмиращи религии се съдържа цялата Истина, виждат как парцала ведно със звяра и всички покварени биват хвърлени във Вечния Огън, що не гасне, виждат и умират с усмивки на уста, чака ги живот след смъртта..."

За добро или зло нищо подобно няма да видите в Aquarium. Такива неща се четат само в Workshop-а.

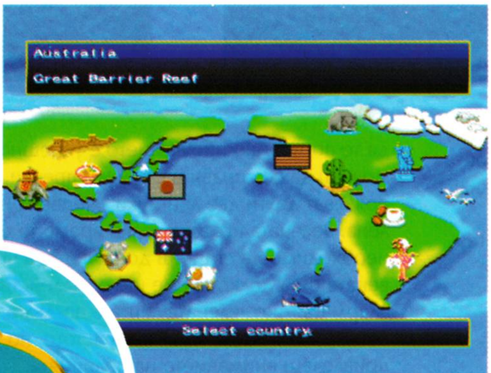
В заключение искам да кажа и няколко добри думи за Aquarium, която си е чиста проба икономическа симулация. Вие сте собственици на двуетажна сграда, пристанище, басейн за делфини, кораб - може би, и на скромната сума от 100 000 долара. Целта е да припечелите някой лев (може и долар) като инсталирате аквариуми в сградата, напълните ги с риби от далечни реки и морета и поканите хората да им се полюбуват... срещу заплащане. За доброто на бизнеса си ще е добре да се погрижите за обзавеждането - да посадите дръвчета, да поставите пейки, статуи, фонтани и още куп наслади за окото (както и за други части от анатомията на човека). Ако не искате да се сгромоляса цялата идилийка след два дни, си наемате персонал и работата, бих казал, заспива. Или поне така изглежда след 6 часа игра. За повече нямах нерви. Като идея Aquarium-а не предлага нищо ново и се доближава най-много до RollerCoasterTycoon-а, ала като реализация... кофти интерфейс, разделителна способност 320x200x16 цвята, сладникава мелодийка се повтаря през 5-10 секунди... абе к'во да ви разправям, достатъчно е да кажа, че бих дал оценка 100% ако Aquarium беше излязла преди десет години.

Lord Goodman
(или както го наричат оцелелите след Съдния ден - Our Lord, Създателят)

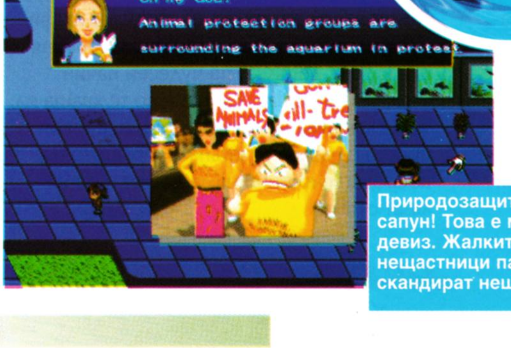
ОЦЕНКА: 30%



Златна рибке, искам голям тенис!

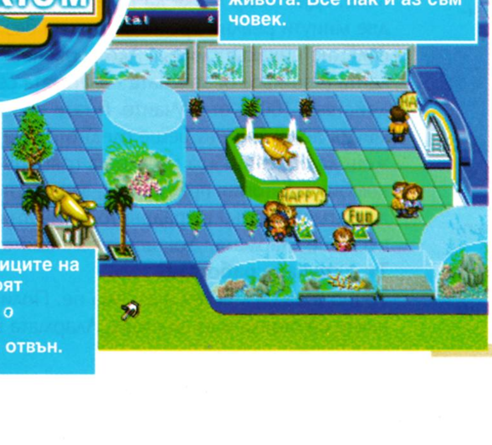


Да нося щастие на хората е моята цел в живота. Все пак и аз съм човек.

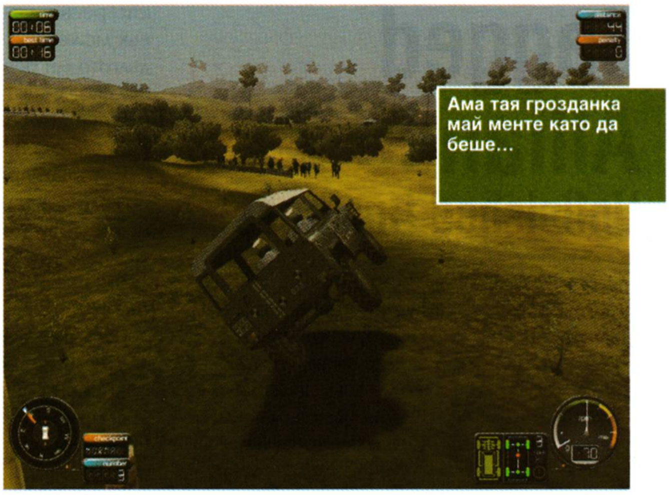


Oh my God!
Animal protection groups are surrounding the aquarium in protest

Природозащитниците на сапун! Това е моят девиз. Жалките нещастници пак скандират нещо отвън.



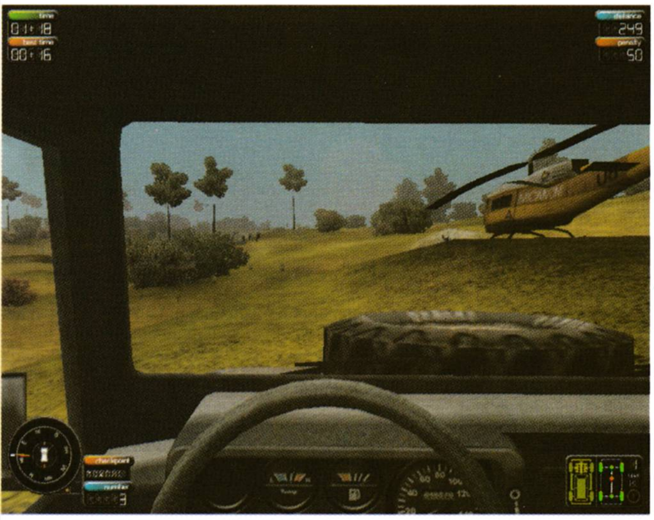
Screamer 4x4


time
00:06
best time
00:16
distance
44
penalty
6
checkpoint
number

Ама тая грозданка май менте като да беше...

Ето, че доживяхме и това. Вярвам, че всеки от вас би се поблазнил да покара джип из някоя хълмиста местност, особено когато той е произведен от някоя от водещите марки в областта. Точно това удоволствие ни предлага Screamer 4x4. Или поне се опитва, но защо мисля така ще разберете от следващите редове.

В последно време разнообразието от автомобилни симулации търпи своеобразен ренесанс. Горкият геймър му се налага да разнася товари с тир, да върти обиколки по писти а'ла Формула1 с огромни камиони, а сега на главата му се изсипва слалом с джип в гориста местност с особено неравен релеф. Де тоз късмет биха казали някои. Проблемът бих казал аз е в това, че в голямата си част тези нестандартни продукти са неизпипани. Разбира се изключения има, но определено настоящата игра не се числи към тях.


time
01:18
best time
00:16
distance
249
penalty
50
checkpoint
number

Но да се съсредоточим върху воланния слалом. Първото, което прави добро впечатление е добрата графика и сравнително реалистичното движение и звук на возилата. Приятно е да се види ефектът при минаването през някой храст или ударът на джиповете в някое дърво. Е ако падаха и плодове връз нас...

Оттук нататък обаче нещата определено куцат. Най-важното за този род игри е да те грабнат, да събудят спортната ти злоба, да те карат да седиш с часове пред монитора и да се опитваш да задминаваш опонентите си или да се бориш срещу нечие по добро време. А Screamer 4x4 определено няма да ви накара да почувствате никое от тези неща. Мудно действие, меко-казано некадърно направени маршрути, абе с две думи играта би се харесала единствено на някой който би изпитвал огромно удоволствие да покара из гората ей така по детски.

Е оплюхме горката игра. Сега с чисто сърце можем да споменем възможностите която тя би предложила на тези от вас които все пак биха я заиграли.

В началото ще можете да покарате вседеходните возила Land Rover Defender и Jeep CJ7. След успешното преминаване на различните етапи от играта ще можете да се порадвате и на джипове произведени от Mercedes, Toyota, Mitsubishi и др. В Screamer 4x4 са намерили място шампионат (тук се състезавате за време което ви дава дадени точки като за неправилно минаване по маршрута се ще има и наказателни точки, муахахаха), състезание за даден трофей (вие срещу опонент под формата на дух който не можете да бутнете) и разбира се на последно място, но на първо по важност свободно каране без някакви си маршрути и колчета. Газ на където ви видят очите, проблем ще видите само с това че сте ограничени в един определен периметър, просто в един момент картата свършва и хоризонта се оказва на метър два от вас. Да ви имам проблемит...

uRKO

ОЦЕНКА: 40%

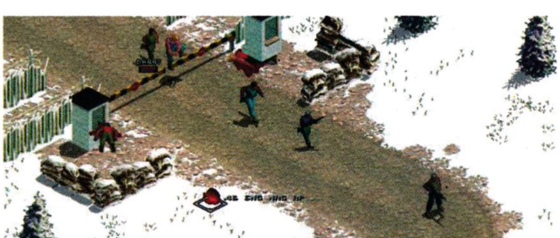
ТЕХНОКЛАН
1
Ивайло Панайотов
ТОРБАЛАН КОМИКС
FUTUREMAN
СУПЕРГЕРОИ СЕ ИЗПРАВЯТ СРЕЩУ СУПЕРЗЛОДЕИ
ТЪРСЕТЕ
ТОРБАЛАН КОМИКС
ПЛАНЕТА RX 337
Дик Бенедикт
ОЧАКВАЙТЕ В КРАЯ НА ФЕВРУАРИ

Jagged Alliance 2:

Unfinished Business

Гледам с с неприязън и страх съвършено бялата и празна страница, притаила се в кротко очакване на монитора пред мен. Безмълвна и спокойна, като хищник приклещил жертвата си в някой ъгъл, знаеща че няма да мога да се измъкна от нея, че съм пленник на магнетичното й бледо сияние. Усещам глада, желанието, страстта, стаени в невидимите пипала, които празната страница протяга към съзнанието ми, към препускащите ми мисли и пулсиращите емоции, както е правила всеки път досега, всеки път, когато съм кликвал два пъти върху бледосиньото W на уърда. Усещам и ужасът пълзящ нагоре по гръбначния ми стълб, нагоре към мозъка ми, който трябва да го поеме и асимилира, да го превърне в паника и истерия. Защото знам, знам с кристалната яснота, с която виждам странно изкривения огледален образ, в стъклото пред мен, че този път нямам какво да дам на пипалата, че съзнанието, към което се протягат е пусто, също като родилата ги страница. И си мисля, че когато разберат това те ще побеснеят, ще изтръгнат очите ми, ще разкъсат лицето ми и ще започнат да се хранят с плът.

А аз наистина не знам как да запълня проклетата страница. Никога не съм вярвал, че може да ми се случи нещо подобно. Та нали Snake е черната овца на многословието, мъмрена непрестанно от колегите си, че се олива в писанията си е конкурирана единствено от свободния овен в опитите си да окупира всичкото място в кошарата. Е, да ама се случи, мамка му. И то не защото Unfinished Business е лоша игра, опазил ме Богът на меркантилните тарикати. Съвсем не. Просто новостите в настоящия експанжън могат да бъдат описани в едно не особено дълго изречение. Да не говорим, че всички те така или иначе вече са надлежно описани в превюто ми от брой 16. Всичко, интересно, свързано с оригиналния JA2 пък можете да намерите в закономерно дългото ми ревю за играта, публикувано във фаталния 13 брой. И сега съм изправен пред три възможности. Да спра до тук и да обясня на колегите, че няма смисъл UB да бъде представяна в GW, което би било грешка, предвид качествата на играта, да разчитам, че вече сте забравили какво сте чели преди толкова месеца и да си поиграя малко на кът и пейст, което пък би било грешка, защото може да накърни перфектния ми имидж или да ви преразкажа същите неща с нови думи, което принципно не е грешка, но е малко тъпо. И понеже ми се налага да направя именно това, нека да погледнем нещата от друга гледна точка и да кажем, че за благото на феновете на поредицата, които не са чели съответните броеве или пък са забравили какво пише в тях учтиво припомням какво точно представлява JA2:UB.


Безрасъдна атака в центъра на вражеската база

[Дръжте се, пичове, вече успях да запълня половин страница с глупости, трябва да извъртоля още толкова, за да си покрия норматива и ви оставям на мира.]

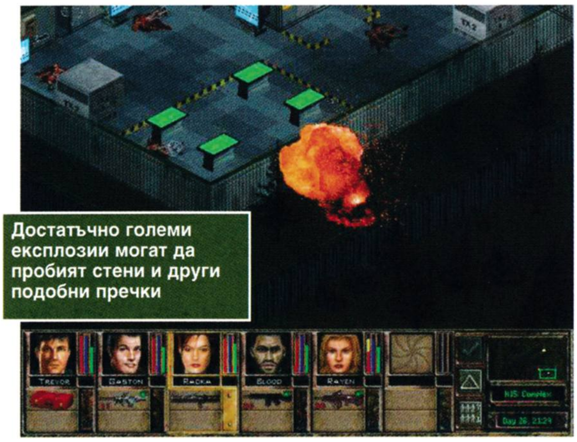
И така. Unfinished Business е, както го наричат самите сътекци, мини-сикуъл на оригиналната игра. В него препъканото със златни мини демократично кралство Арулко е изправено пред нова заплаха. Компанията "Ричи Майнинг", управлявала мините в страната преди гражданската война си ги иска обратно. И за да са сигурни, че "не"-то няма да бъде сред потенциалните отговори на офертата им, господата са разположили в съседната страна - Тракона - военна базичка и започват кротичко да обстрелват Арулко.

Енрико Чивалдори, чийто напращял от хемороиди задник лично положихте на трона в JA2, отново иска помощта ви. Този път от вашите хора се иска да влязат незабелязано (Ебахти незабелязаното, впрочем. Виж интрото...), да намерят базата, да я унищожат и при желание да се върнат сравнително оцелели.

Този път рекламният текст гласи: "Съдбата на една нация тегне на раменете ти, но пък бойният опит е на твоя страна." Хм. Онова с кеша по ми допадаше.

Иначе мини-сикуълът е напълно самостоятелен продукт, който не изисква инсталацията на JA2. Но пък ако случайно си пазите сейвовете от там ще можете да прехвърлите вашия наемник (онзи, когото създадохте с психологическия тест) в новата игра. Останалите членове на екипа трябва да си наемете наново, но пък те са запазили всичките си придобивки, умения и опит, събрани под вашето вещо ръководство. В началните менюта пише, че ако започнете играта по този начин ще ви бъде малко по-трудно. Не знам в какво точно се изразява трудността - не си пазех сейвовете. Пак в тези начални менюта се открива и още една новост - можете да си завишите допълнително нивото на трудност като си включите опцията "Iron man", която няма да ви позволява да се сейввате по време на битка.

Другата сериозна новост е, че за разлика от другите игри от JA-поредицата в Недовършената работа целият рисорс-мениджмънт е премахнат. Нямате постоянен източник на приходи, не трябва да тренирата милиция, не трябва да отвоювате и опазвате сектори или да се грижите за имиджа си пред местното население. Очаква ви много бой и значително по-праволинеен сюжет с минимално количество съб-куестове. Лично на мен тази работа не ми допадна особено, защото занижава изключително комплексната оригинална игра до нивото на стандартна походова стратегия със засилен екшън привкус. Въпреки че, погледнато обективно този род опростяване, дава шанс на новаците да навлязат в играта без да се ровят няколко часа в менюта с указания, а на ветераните да си отдъхнат малко от неприятното на моменти планиране на приходите и разходите и да си попуцат наволя по гадовете. Защото докато JA 1, 1,5&2 изискваха специална нагласа и задълбочено внимание, JA 2,5 може да бъде разцъкан винаги и по всяко време, ей така, просто за кеф. А това май е най-важното в една игра.


Достатъчно големи експлозии могат да пробият стени и други подобни пречки

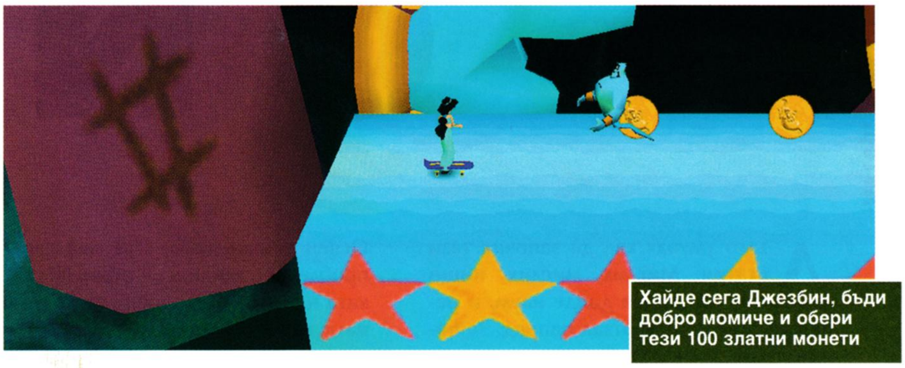
Останалите новости са 10 нови наемника, 10 нови пушкала и опция показваща ви най-подходящите места за прикритие по терена. Старостите пък са обидната липса на мултиплейър, доста остарялата графика и тоновете култови лафове. Кажете ми как да не се влюбиш в игра, в която една от първите реплики на героя ви, когато попадне в заснежените покрайнини на Тракона е "Ебати студа. Могат да ми използват ташащите за да изстудяват напитки".

Snake

ОЦЕНКА: 89%

Alladin

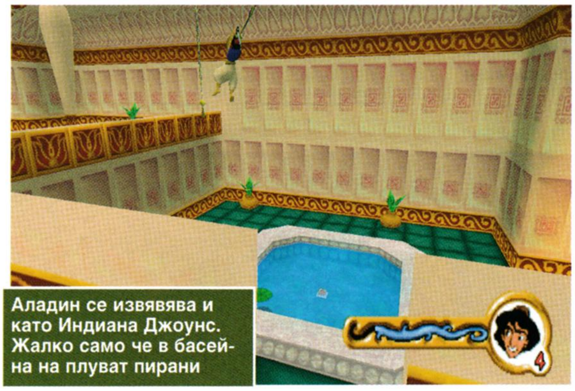
Nasira's Revenge



Хайде сега Джезбин, бъди добро момиче и обери тези 100 златни монети

Някога, в една много далечна страна, където пясъкът бил в изобилие, а камилите се срещали на всеки ъгъл, живял сръчен младеж на име Аладин. Особено убедени в сръчността му били местните търговци, чиито стоки често изчезвали по неведоми пътища.

За нещастие зъл магьосник злонамерено се възползвал от уменията на момъка, за да се сдобие с вълшебна лампа и да постави на колене цялото царство. Аладин, който не щеш ли се почувствал доста пре****, решил да си отмъсти и, изцяло в традициите на добрата приказка, последвала дълга и изпълнена с трудности одисея, в края на която младежът се добрал до лошия заклинател (който между впрочем се казвал Джафар) и с типичната си сръчност успял да открадне живота от тялото му. След подобна кражба, пострадалият обикновено няма възможност да си потърси принадлежностите обратно, но (в тона на добрата приказка) има и изключения. Случило се така, че Джафар имал сестра - грозна и злобна, но решена на всичко само и само да върне брат си от отвъдното и да покори света.

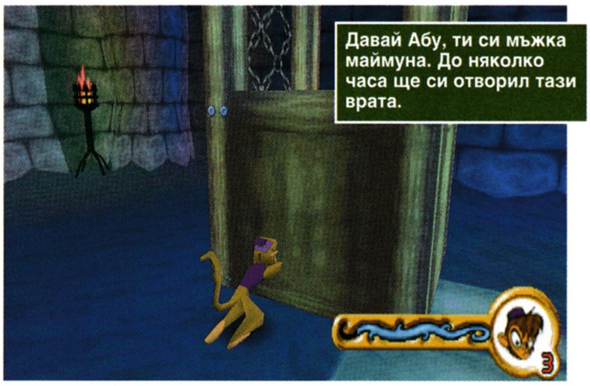


Аладин се извявява и като Индиана Джоунс. Жалко само че в басейна на плуват пирани

Една тъмна нощ Назира (така се казвала) се промъкнала незабелязано в царския дворец, тихомълком отвлякла султана и дъщеря му и (съвсем в духа на ..вече бих казал много добрата приказка) комфортно се настанила на трона. Когато всички се събудили на следващата сутрин, доста се учудили от внезапната промяна в управлението, но бързо се съгласили с предимствата на новата владетелка, особено след като забелязали странно големи и прекалено горещи огнени кълба да подскачат кротко из ръцете й.

Вестта за станалото нещастие достигнала и до Аладин, под формата на табела с надпис "Търси се, жив или мъртъв.". Бързо заключавайки, че е по-хубаво когато хората го търсят да го намират в добро здраве, момъкът препасал острия си ятаган и поел за нова битка с несправедливостта (което донякъде е в разрез с присъщия му основен занаят, ама нейсе...). Толкова за предисторията, за по-подробна (и най-вече по достоверна) версия може да отворите приказките от Хиляда и една нощ.

Самата игра започва из улиците на Аграба и първото нещо, което се набива на очи е, че всичко е триизмерно. Второто нещо е, че почти всичко е сравнително грозно, като започнем от героя, приличащ на купчинка полигони, набързо подредени от някое дете в предучилищна възраст. Е, има някаква грация, но е доста ръбатичък, горкия. Същото се отнася и до неговите противници, и те страдащи от полигонна недосататъчност. А проблемът на останалата част от заобикалящия ви свят (т.е. калдаръм, сгради, дървета и пр.) е в текстурите, на които им липсва детайлност, а оттам и изразителност. Просто са прекалено "плоски" и не могат да създадат усещането, че света около Аладин е истински, по скоро може да ви се стори, че някой е строил къщички от карти за игра и после ги пребоядисал, за да изглеждат по-реални. Но да не прекалявам с критиката. Все пак играта е правена първо за Playstation и е нормално да отстъпва като визия на последните триизмерни заглавия. За Jump'n'Run графиката е на прилично ниво. От друга страна, геймплеят също изненадва приятно, като дизайнерите са се постарали да използват добре предимствата на трите измерения. Дори на моменти се забелязват леки куест елементи, които изискват от вас да потърсите даден предмет и да го занесете на някого, или да решите малка загадка, за да може да продължите пътя си. Разбира се, всичко това е поднесено в доста праволинейна форма, но важното е, че придава екзотичен нюанс на заглавието. Иначе, основното за подобен род игри го има в изобилие - ще тичате и скачате на воля из близо 30 нива, които са достатъчно дълги, за да ви задържат пред монитора поне няколко дни. При това разнообразието от местности не е никак малко - градове, пустини, царския дворец (и прилежащия му затвор естествено), пещери и т.н. От време на време ще се налага да се справите с някой страж/разбойник/прилеп/скелет/змия/паяк/... с помощта на верния ви ятаган. Другия вариант е да замеряте противниците си с предмети, като ябълки и кокосови орехи например. За да бъде картинката пълна, дизайнерите, наред със стандартните жълтици за събиране, са пръснали из почти всяко ниво по три диаманта, които, ако успеете да се сдобиете с тях, ви дават достъп до бонус нива. В тях обикновено трябва да изпълните дадена задача за определено време, а замисълът често е доста забавен. Представете си Ясмина върху скейтборд...Това ме навежда на мисълта, че Аладин няма да е единствения герой, който ще управлявате по време на играта. За принцесата вече разбрахте, а вторият ви помощник е маймунката Абу. Не очаквайте от нея да размахва ятагани, но за сметка на това е изключително повратлива и може да прави двойни скокове, с които достига много високи места. Въобще с Абу играта придобива допълнителна динамика. Е не чак колкото полетите с вълшебното килимче..., но за тях ще разберете сами.



Давай Абу, ти си мъжка маймуна. До няколко часа ще си отворил тази врата.

Хайде вместо заключение ще спомена и нещо за музикалното оформление на играта. Ами...Disney, какво повече да ви кажа. Всеки който като малък е гледал поне един-два от шедьоврите на филмовия гигант знае за какво става въпрос. А за останалите...наистина много се радваме, че ни четат и деца под три годишна възраст.

ОЦЕНКА: 60%

Автор: Alex III

ONI

Дълго умувах как да започна тази статия. Мислих, мислих, нищо свястно не ми дойде наум, и реших да я подкарам отзад напред. За по-интересно.

Та значи, с какво завършват прегледите на игрите в нашето списание? С някакво обобщаващо заключение, разбира се, само че още не съм се главозамаял дотолкова, че да почна с това - как иначе ще ви накарам да четете докрай? Преди заключението обаче по традиция стои изброяване на недостатъците на заглавието, което е предмет на разглеждане. Е, аз ще започна от тях.

Какво няма да намерите в произведението на Bungie Software? Първо, няма кой знае каква история. Сюжет има, но той далеч няма да е достатъчен, за да ви задържи пред мониторите. Няма безумно впечатляващи ефекти или спираща дъха графика. Няма Адски Големи Пушки (TM), а пък дизайнът на нивата търпи известна критика, ако човек реши да придиря. Всичко е ъгловато, не особено детайлно... сякаш някой е построил сградите в Oni само с помощта на груба скица, а не на работен чертеж с всичките подробности по него. Въпреки бедната геометрия обаче, дизайнът им е доста разчупен и разнообразен като идея.

Друго, което вероятно много ще ви липсва, е опцията за запис на играта. Ще можете да се рестартирате само от определени точки, които сякаш са разположени на километри една от друга, при това на най-трудните места в нивото.

Освен всичко това, Oni има сериозни проблеми с клипинга - обичайна е гледката на труп, наполовина зазидан в стената, или пък на някоя ръка, която стърчи през близката врата, понеже притежателят й е имал нещастието да умре на прага.

Някой по-недобронамерен човек вероятно би могъл да продължи негативния списък, но аз ще спра дотук. Понеже след като свършихме с неприятната част - недостатъците, идва времето да опиша и положителните черти на продукта на Bungie.

Редно е да започна от базовата идея на създателите на играта, а тя е, че Oni трябва да обедини два различни жанра - екшъните от първо лице (Quake&Co), и "биткаджийските" заглавия от сорта на Mortal Kombat, Battle Arena Toshinden, Tekken и прочие. Ако човек се замисли обаче, двата вида геймплей имат много общо. В Quake стандартният начин на разсъждение е следният: ако мърда - застреляй го. В Mortal Kombat работата е съвсем сходна - налагай го докато шава. Е, в Bungie са направили логическата връзка между двете неща. Създали са игра, в която можете хем да застреляте, хем да пребиете до смърт противниците си - според ситуацията и вкуса ви.

Някой може да попита защо сравнявам Oni с Quake, а не с Tomb Raider например - все пак трябва да управлявате компютърното си алтер его докато го наблюдавате отстрани, т.е. в трето лице, а не в първо. Работата е проста - типът на действието, дизайнът на нивата и загадките в тях (доколкото ги има) ми напомнят повече на арена за битка (като във First Person Shooter), а не на лабиринт, през който трябва да се премине от единия край до другия (като в екшъните от трето лице).

Като споменах "лице", внезапно ме досрамя от себе си. Къде ми е възпитанието? Отдавна трябваше да ви запозная с главната героиня на Oni - полицайката Konoko. Няма да ви описвам историята й, понеже в началото на играта не се полага да я знаете. С развитието на събитията постепенно ще научавате подробности от миналото й, и ще разберете какво точно е особеното в нея... освен външния й вид, разбира се. Той заслужава благодарствена молитва към дизайнерите на играта.

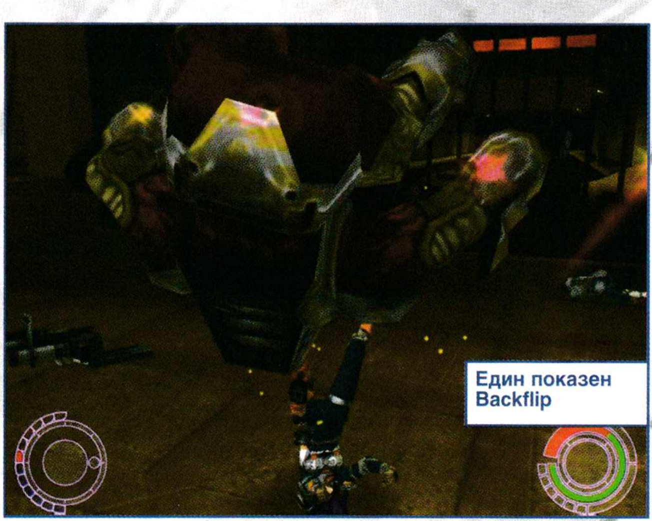
Представете си - Konoko не представлява поредната версия на мис Крофт. Няма го обемистият бюст, който изисква сутиен, изработен по поръчка, за да озаптява съдържанието си при по-буйните движения на героинята. Няма ги пищните бедра, които Лара да полюшва примамващо в някоя пещера за кеф на лишеите по стените (и на пъпчие

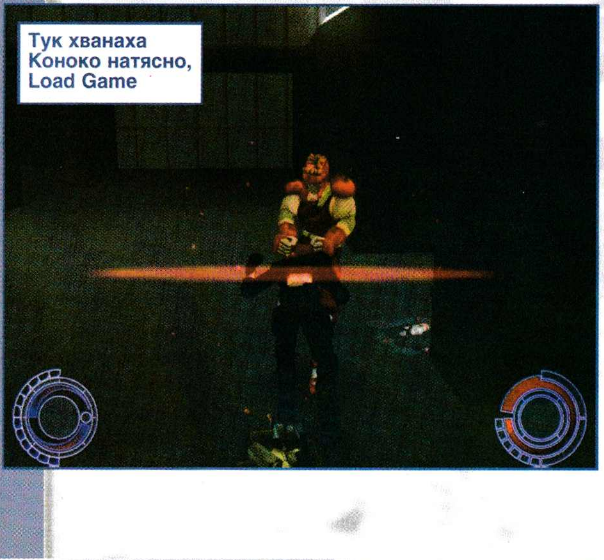
CARNIVORES 3

Производител
Bungie
Разпространител
Bungie
Жанр
third person action
Internet
www.oni-game.com
Изисквания
Celeron 300, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

СДЪВКАНО И ...

Bungie са успели да създадат екшън, в който престрелките с пистолети неусетно преминават в ръкопашни битки - там играта наистина изгрява с пълния си блясък.


Един показен Backflip


Тук хванаха Коноко натясно, Load Game

вия хлапак пред стъклото на монитора). Konoko има финото телосложение и грациозните движения на акробат. Походката и жестовете й са подчинени не на нечие разбиране за сексапил, а единствено на ефективното извършване на някакво действие. Ако тя тича, прави го за да стигне до целта си по-бързо. Ако скача - опитва се да се добере до някое високо място, а не си развява... плитката и късите панталонки. Когато нанася удари, тялото й се превръща в ядро от целеустременост и смъртоносна енергия, в оръжие. Смъртоносно оръжие! Движенията й са красиви с плавността, чистотата и целенасочеността си. Браво на Bungie, че вместо да заложат на изобилието от плът, те са дали на "дъщеря" си изящество, невиждано досега на PC екрана.

Нещо много подобно може да се каже въобще за всички персонажи в играта. Разбира се, не всичките са грациозни, но външният им вид и начинът на анимирането им винаги предават основната идея на това, което вършат. Има смъртоносно бързи и леки нинджи, бронирани грамади с бавни, но мощни удари, борци, сякаш слезли от ринга на някоя среща по кеч... Всеки от противниците ви (и съюзниците, защото често Konoko ще получава подкрепа от колегите си) има собствен боен стил и специални удари.

Ето, че неусетно стигнахме до същината на играта - системата за бой. Независимо от това колко бутона трябва да натиснете и колко капана с лазерни лъчи и оръдейни кули да надхитрите в нивото, неизменно ще дойде моментът да се изправите очи в очи с враговете на Konoko. Тогава ще имате избор - да използвате оръжието си, за да се избавите от неприятелите, или да влезете в ръкопашен бой с тях.

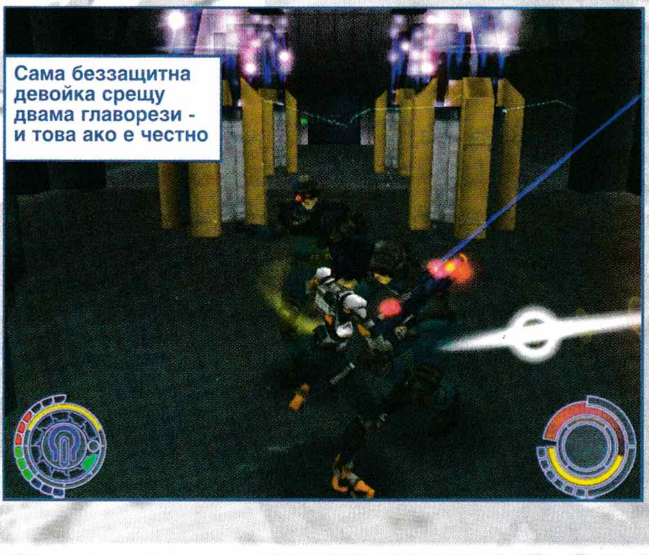
Акробатика

От гръцки "ходя на пръсти" или "катеря се" - древното изкуство на скоковете, премятанията и балансирането. В по-късни времена акробатите започват да използват уреди като прътове, едноколесни велосипеди, топки, бъчви, въжета, трамплини и трапеци.
Акробатични номера се изпълняват по панаири, циркове и театри. Те са свързани с движенията в модерната гимнастика и някои сценични жанрове, като например китайския театър.
Изобретяването на летящия трапец през 1859 година и прекосяването по въже на Ниагарския водопад от Шарл Блонден възраждат интереса към акробатите. Въпреки, че трапецът е бил непознат преди това, ходенето по въже може да се проследи до времето на древна Гърция.
В началото на века акробатиката вече заема централно място в цирковите представления.

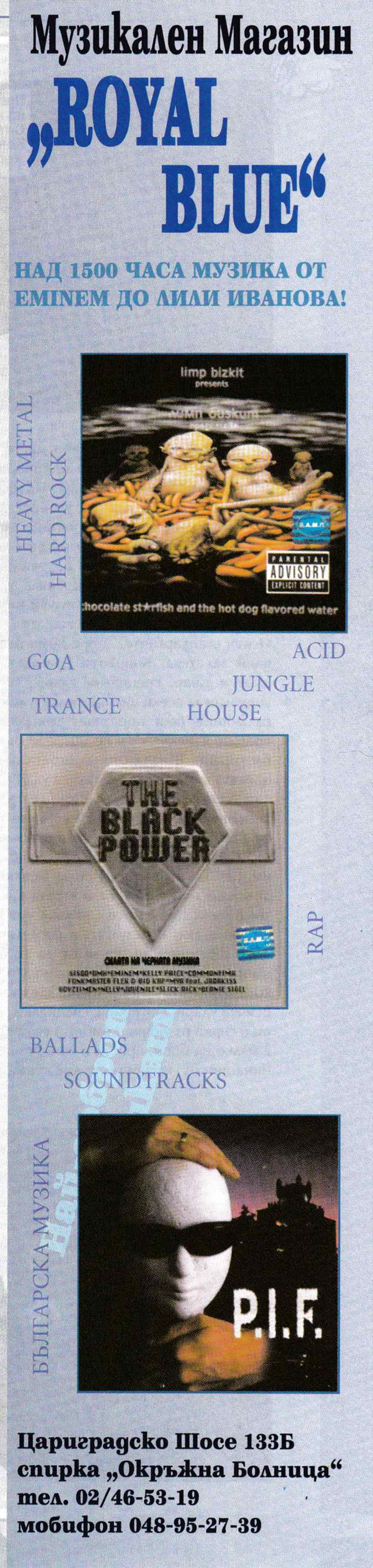
Всъщност, в повечето случаи ще трябва да се съобразявате със ситуацията по въпроса за това как точно да убиете противниците. Първо, във всеки момент можете да носите само по едно оръжие, макар че ще имате възможност да притежавате по много пълнители и батерии (двата типа муниции в играта). Пушкалата са предостатъчно като видове, и са строго специализирани. Някои са твърде слаби, други - с прекалено малък обсег, трети могат да стрелят само по отдалечен враг, четвърти зашеметяват, но почти не нанасят поражения, пети изискват десетина секунди време за презареждане между изстрелите, шести бързо изхабяват патроните си... Общо взето всяко оръжие е направено, за да действа добре само в определен вид положения, и ако се окаже, сте попаднали в друг тип ситуация, ще трябва да прибегнете до ръцете и краката си, за да пратите противника на оня свят.

Ръкопашният бой е аспектът, в който Oni разкрива пълния си блясък. Няма друга игра, която да предлага толкова детайлна и богата на възможности симулация на близък бой.

Фактът, че действието се развива не на равна арена, а сред ежедневния ни свят, че човек може да избира мястото на битката и (понякога) броя на противниците си, че може да се опита да се промъква покрай враговете, да ги напада от засада или да използва оръжия в комбинация с ударите си - всичко това внася дълбочина и тактически елемент, които винаги са липсвали на игрите от сорта на Mortal Kombat. Ако щете даже напълно триизмерната природа на действието и възможността за свободно движение по време на схватките е нещо необичайно.


Сама беззащитна девойка срещу двама главорези - и това ако е честно

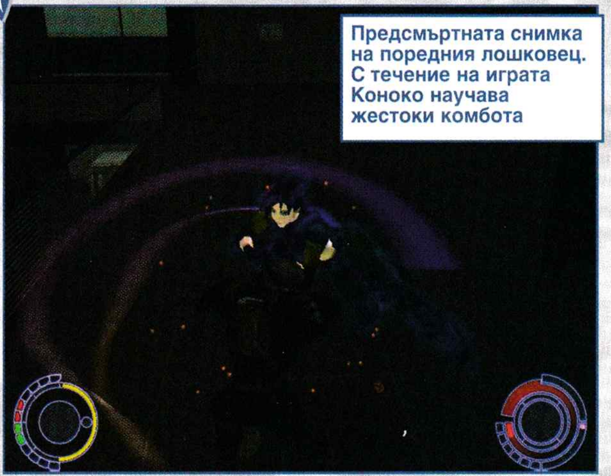
Богатството на удари и акробатични номера е огромно. Много от тях се различават в зависимост от това в каква посока се опитвате да ги направите. Някои даже се влияят от движенията, които извършвате след като сте ги започнали. Например, можете да накарате Konoko да се отдръпне от противника, като направи колело назад. Ако обаче по време на маневрата преместите мишката встрани, героинята ще направи плавен завой докато се премята, и щ



Музикален Магазин
„ROYAL BLUE“

НАД 1500 ЧАСА МУЗИКА ОТ EMINEM ДО ЛИЛИ ИВАНОВА!

Цариградско Шосе 133Б
спирка „Окръжна Болница“
тел. 02/46-53-19
мобифон 048-95-27-39



Предсмъртната снимка на поредния лошковец. С течение на играта Коноко научава жестоки комбота

се озове на съвсем различно място от това, на което щеше да се намира, ако не я бяхте карали да завива. Подобни неща могат да се правят и с ударите. Ако започнете удар с крак по диагонал (напред и настрани), но после отпуснете клавиша за настрани, Konoko ще завърши движението си сякаш е правила удар напред. В резултат ще се получи помитащ удар на височината на главата.

Освен стандартните, добре познати начини за атака, Konoko и враговете й имат и т.нар. специални удари. Те са уникални за всеки вид противник, много са мощни (или поразяват множество врагове наведнъж), и не могат да бъдат блокирани. В началото на играта полицайката няма да владее такива удари, но с течение на времето ще научи доста нови начини да се справя с неприятелите си. Всички те, заедно с описанията и клавишните комбинации за извършването им, ще бъдат автоматично записвани в дневника на Konoko, като играта ще ви уведомява кога там се е появил нов начин за атака. В резултат, в последното ниво героинята ви ще може да се бие много по-ефективно и зрелищно, отколкото в първата тренировъчна мисия.

Всички удари, движения, специални удари и серии от удари (комбота) се правят с малко на брой, прости и логични комбинации от клавиши и движения на мишката. Най-сложното нещо, което ще ви се наложи да научите, е да натискате три бутона в определена последователност и "ритъм" (времето между натисканията тук има голямо значение). Между другото, обратно на общото мнение, ударите Rising Fury и Devil Spin Kick могат да бъдат направени практически моментално и от изправено положение. Не е трудно, щом веднъж се научите.

Добри думи заслужава изкуственият интелект в играта. И противниците, и съюзниците ви реагират смислено в почти всички ситуации. Действат добре в групи - помагат си, преценяват кога да използват оръжията си, кога да изчакат другарите си или да влязат в близък бой. Не се застрелват едни други, и са доста неприятни, ако успеят да ви отнемат оръжието, защото веднага ще го използват срещу вас. Също така доста добре си намират път из нивото. Ако сте с пълно здраве, сам враг обикновено не представлява проблем, но ако имате нужда от лечение, или ако се съберат повече неприятели едновременно, ви чакат проблеми.

В началото на статията споменах, че в Oni няма възможност за запис на играта. Преди да започнете да проклинате създателите й обаче, обърнете внимание на факта, че степента на сложност може да бъде променена (почти) по всяко време от екрана с опциите. Ако стигнете до място, което ви затруднява, първо пробвайте да намалите трудността, и чак после одумвайте роднините от женски пол на програмистите от Bungie.

Ако трябва да съм честен, вероятно псуването няма да ви се размине, без значение как си играете с опциите.

Всъщност, това според мен е единственият наистина сериозен проблем на Oni - небалансираната трудност.

Някои нива са съвсем елементарни даже и на ниво на сложност Hard, а други са почти невъзможни за минаване на Easy. Има няколко места, които сигурно ще си спомням докато съм жив - как точно да избегна първия противник, да подгоня втория, за да не включи алармата, как да го спъна, с каква комбинация от удари да го убия преди да е успял да се окопити, как да разстрелям с оръжието му третия... И всичко това - без да ме ударят, понеже играта ме е записала почти без живот, а следващият медицински спрей е чак у прословутия трети враг. Това обаче не е болка за умиране...

Според мен играта си струва усилията. Помислете си - кой е последният екшън в трето лице, който да е изисквал умение и концентрация от ваша страна? И да е предизвикал чувство за удовлетворение, когато видите финалното филмче?

По мое мнение произведението на Bungie заслужава да му обърнете внимание. Интересният геймплей, лесното управление, красотата на анимациите и уникалната система за бой - това са силните страни на играта. Те компенсират с лихва недостатъците, с които започнах прегледа си. Ако изобщо си падате по екшъните или "бойните" игри, ще загубите много, ако не пробвате Oni. Тя изисква да вложите доста от себе си, за да стигнете до края, но и моралната награда ще е голяма.

Като не разбираш от добра дума, вземи, вземи, вземи тези няколко стотин точки damage

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	Общо
8.5	7.0	8.5	8.5	8.5

SETTLERS IV

Автор: ELEXIS

Натежали от плод са лозята
В полето снага разлюляла е ръж
Но не пее от радост душата
И не тегли взора красотата надлъж

Трели звънки плете на ковача чука
Удари гръмки вестят за сполука
Но потъва звукът във блатата...

Излиза рибарят: "Наслука"
Не пожелават устата
И не стига сърцето песента на потока....
Очите трескаво дирят посока

От където иде Врагът....

Каква игра Боже! Да пробуди поетесата в мен. Нищо повече да не кажа за нея, пак ще е достатъчно.

Но първо: Здравейте след дългата раздяла. Еееех, ако знаете каква радост е след толкова време прекарано далеч от компютъра, да си върнеш контакта с него. И то с игра, като Settlers 4. Мммм, Р-а-з-к-о-ш-о-т-и-я! Какъв късмет, точно на мен да се падне. Направо пращя от напрежение и желание да ви разкажа за нея. Ще се пръсна ви казвам.

Ето, пипнете ако не вярвате.

Ааа не, там не можете да пипате. Не, казах! Долу ръчичките! Да бе знам, че искате, ама не може.

Някой път може и да съчетаем приятното с приятното, но сега имаме по-важна работа. Предстои ни да се запознаем със Заселниците или Settlers по ингилизки, главните действащи в лица в едноименната игра, чиято четвърта версия вече е готова да щурмува компютрите и сърцата ви.

За какво иде реч?

Представете си малко сладко човече, което трамбова пътеки, прокарани сред цъфнала ръж, тучни ливади и оголени хълмове. И после още едно също толкова малко и сладко човече, извило се като лък под тежестта на огромен товар, който мъкне нанякъде, и после още едно малко и сладко човече, размахващо чука над наковалнята или строежа на къща, и... да, познахте, още едно малко човече с голяма бяла шапка, пъхащо с фурнаджийската лопата в пещта омесеното тесто, за да се превърне след малко то в крехък, дъхав хляб, и още едно малко, супер-сладурско човеченце с въдица си представете, и едно с лък и перо на шапката, тръгващо на лов, и после още едно с лозарски ножици в ръка, и едно с лопата, с коса, с трион, секира, кирка...

Представете си десетки, стотици..., цял мравуняк от сладки, изумително симпатични малчовци щъкащи напред-назад заети всяко с делата си, сред разкошния фон на великолепно нарисувана природа и непрекъснато разрастващо се кокетно селище, с прилежащите му къщи, ферми, кошари, работилници, каменни кариери, рудници, казарми, наблюдатени и бойни кули, храмове и прочие...

Погледнете и снимките. Ето това е Settlers. КРАСОТА!

А иначе бих я определила като икономическа стратегия. И в стремежа към постигане на яснота по отношение на този термин (не че мнозина от вас не са на ясно с него, но все пак нека се подчиним на традициите за изчерпателност в GW) ще се върна малко назад, за да направя кратка ретроспекция и да проследя предисторията.

Макар и малки на ръст, Заселниците имат славна история зад гърба си. Тя започна преди около 6-7 години, с играта Siedler (пак заселници, само че на немски). Определения като революционни, феноменални и прочие идеално биха паснали към описанието на графичните ѝ и аудио достойнства. Съдете сами, по онова време тя имаше разделителна способност до 1024 на 768 точки и размазващ звуков фон изтъкан от песента на чуруликащи птици, ударите на чукове и брадви, стърженето на триони и какво ли още не. Settlers 1 май беше и първата по рода си икономическа стратегия, в която създателите ѝ бяха създали сложни икономически взаимоотношение между отделните занаяти в сладуранското поселище, което трябваше да изградите. А за просперитета му бе необходимо да създадете съвсем истинска и функционираща икономика. Например, за да произведете оръжие, то първо трябваше да бъде изковано от ковача, за целта той се нуждаеше от стомана, тоест, трябваше му желязо. За да се стигне до желязо бе необходимо първо да се добие, а после и да се преработи желязната руда. С участието на въглища, разбира се, които също не падат от небето. За тях и за рудата трябваше да работят миньори, а те имаха нужда от доста и разнообразна храна. Храна!? А такааа. Та, хлябът например, се прави в мелниците; те се нуждаят от жито, житото идва от фермите, които се строят от камък и дърва. Камък!? Дърва!? А такааа... и т.н. Схващате картинката.

На фона на икономическия елемент обаче, военният беше общо взето като шанса за нестандартно хрумване в главата на блондинка (олеле, спасявайте се бързо, една такава точно в момента се опитва да пише статия:-), с други думи мизерен. Но пък беше купон - две човечета заставаха едно срещу друго и с невъзмутима сериозност, целенасочено и методично започваха да се млатят с мечовете. Едното прасне другото, второто му върне любезността, после наред е пак първото... и така, докато накрая едното не издадеше смешен звук и не се скриеше в земята от срам...

Това беше преди. След това Settlers стана по-голям, по-сложен. Появиха се магии, нови индустрии, непрекъснато се засилваше военният елемент в играта, графиката ставаше все по-детайлна...

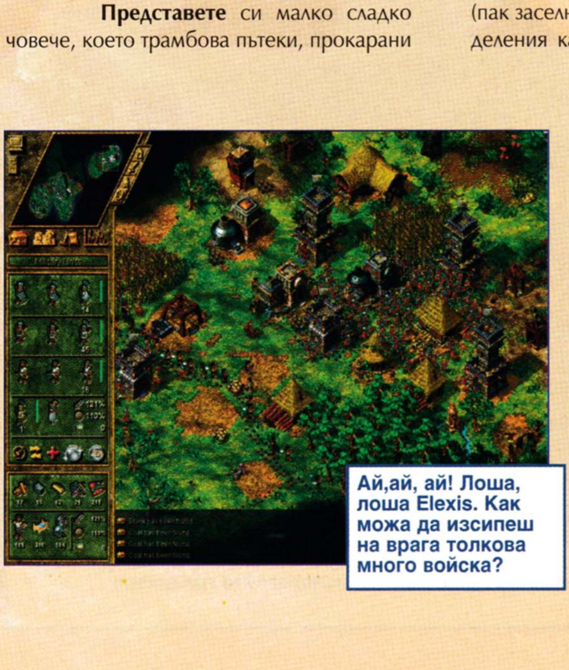
И така стигаме до Settlers 4. Ще си позволя

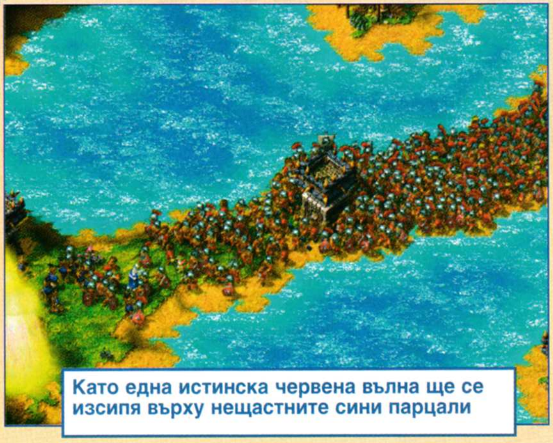
SETTLERS IV

Производител
Blue Byte
Разпространител
Blue Byte
Жанр
economic RTS
Internet
www.bluebyte.net/settlers4
Изисквания
Celeron 300, 64MB Ram, Direct 3D видеокарта

СДЪВКАНО И ...

Settlers IV е доразработен и още по-добър Settlers III. Който харесва една от предишните части или добрите икономически стратегии, ще оцени по достойнство и Set. IV


Ай,ай, ай! Лоша, лоша Elexis. Как можа да изсипеш на врага толкова много войска?


Като една истинска червена вълна ще се изсипя върху нещастните сини парцали

един цитат от превю в западно издание: "Промените в играта няма да бъдат революционни, а еволюционни".

Иначе казано: "Повече от същото", но по-добре направено. Както се оказва, изречението напълно отразява ситуацията в четвъртата част.

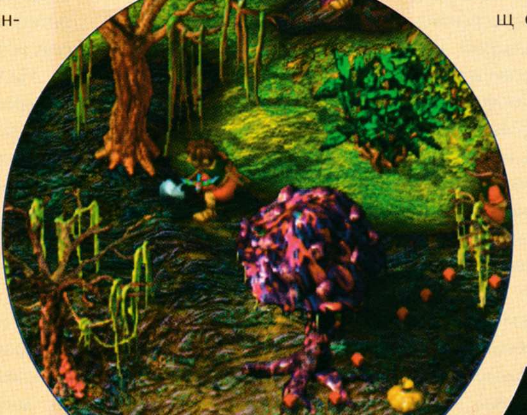
В нея всичко онова, което мнозина от вас свързват със името Settlers е шлифовано до блясък. Никакви революционни новости, нищо което да смае игралият вече подобни игри. Вместо това авторите са обърнали внимание на подробностите, превръщайки отделните компоненти на Геймплея в малки, искрящи примери на съвършенството. Като се започне от респектиращите с функционалността си менютата и интерфейс и се стигне до смъртоносната прелест на графиката, за която стана дума в началото.

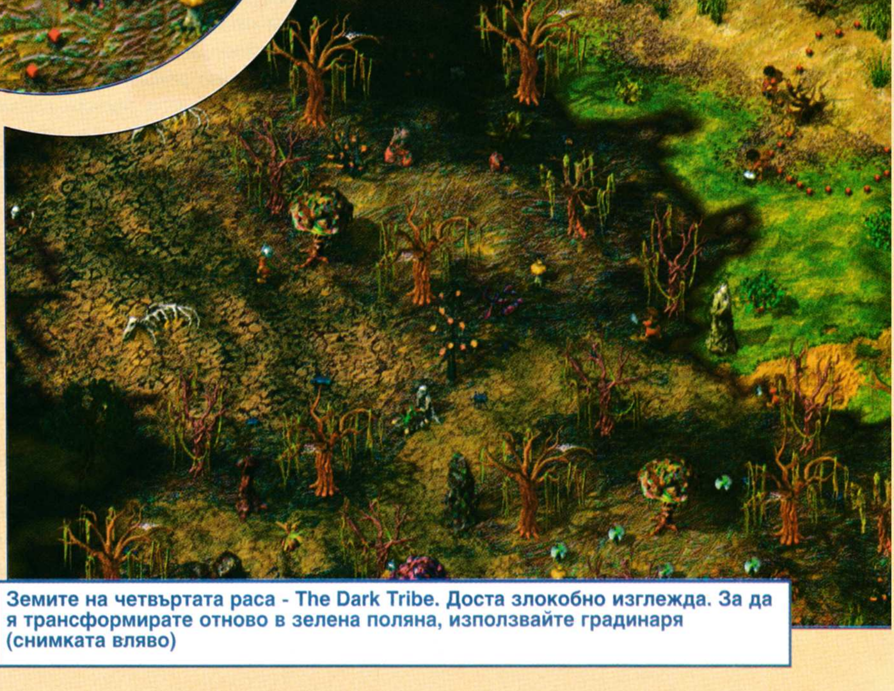
Но може би най-големият плюс на играта, нещото което ще оценят най-вече тези, за които първият сблъсък с икономическите стратегии (или симулации, и аз не съм сигурна кое по-правилно в случая) е бил да кажем Caesar 3 и той им се е видял дяволски сложен и объркан, е, че Settlers 4 е най-интуитивната и лесна за усвояване игра от този тип. Тук не се преследват разни трудно формулируеми показатели като Рейтинг, Просперитет, Култура и пр., няма бедствия, пожари, бунтове, не се организират фестивали, не се плащат данъци. Няма го напрежението и необходимостта от постоянното кликане из различни менюта и съобразяване на куп предпоставки. Ударението е поставено върху това да си изградиш селището по най-правилния според картата, наличните ресурси и свободното за строеж на сгради място начин, да произведеш войска и да смажеш врага. Преди да го е направил той.

И в съзвучие с начената тема ще драсна и няколко реда за расите в Settlers 4. Истинската новост тук е четвъртата раса, наречена The Dark Tribe. Тя принадлежи на падналия ангел Морбус, изключително нелицеприятна персона, изхвърлена от небесните селения. На земята той се сдушил с едно засукано "девойче", занимаващо се май с нещо като некромантия и така те скоро си спретнали една солидна групичка зомбита. Морбус решил, че ще е една отлична идея, цялата Земя да се превърне в пустиня на разложението - изсъхнали растения, отровена атмосфера, разнасяща се навсякъде воня. Речено-сторено. И ето, че скоро се появили прокълнатите земи. Те постепенно се разраствали - растенията на злото изсмуквали живителните сокове на земята. Тя почернявала от мъка и умирала. Тогава на пътя му се изправили три племена - Маите, Викингите и Римляните. Целта им - да унищожат Морбус.

За жалост с тъмната раса не може да се играе. Тя не е достъпна нито в кампанията нито в Мултиплеър. Щете не щете ще сте принудени да останете в лоното на доброто, което в случая наистина е за съжаление защото злите са големи пичове. Сладки, ама по един такъв зъл начин, по какъвто биха били неустоими малки пухкави бебчета с леко стърчащи кучешки зъби и закачливо-гладни червеникави проблясъчета в погледа. Всъщност сами ще ги видите. Расите, с които ще можете да играете, са трите споменати преди малко и най-радващото е, че не се различават една от друга само на външен вид. В Settlers 4 авторите на играта са направили още една крачка към индивидуализирането им. На Викингите и Римляните примерно ще им е нужен повече дървен материал, на Маите пък повече камък. Разлики се появяват и в спиритическата сфера. Макар и при трите раси магиите да са разделени в 8 категории (Godly Gift, Transformation of Goods, Food, Terrain, Defense, Attack, Soldiers, Special) вълшебствата във всяка една категория на различните раси са своеобразни и различни. Практикуващите чародействата магьосници са резултат от строежа на храм, а магическата си енергия (маната) те получават... от алкохола. Римляните отглеждат лозя и произвеждат вино, Маите текила, а Викингите медовина. Магичният арсенал включва заклинания, с които можете да превръщате един ресурс в друг, да материализирате храна, да придадете допълнителна мощ на армията си посредством магични щитове, всяка раса има и по една атакуваща магия (за римляните това например е добре познатият Chain Lighting), както и някои далеч по-оригинални трикове като Rain of Stones на Маите, предизвикващ неконтролируем дъжд от камъни, които в последствие могат да бъдат обработени от каменарчетата. А ако се случи междувременно да потрошат и няколко вражески глави, това просто идва като безплатна екстра.

Хм, нищо в живота не е безплатно обаче. Установила съм го. И ето, ред след ред хабя пространство, занимавайки ви с неща, без които можете да минете вместо да отворя дума за най-важното. (Е, от моя гледна точка, разбира се.) Битките! Сега, някой да не остане в заблуждение, че Settlers е StarCraft или нещо подобно. Нищо подобно даже! Битките тук протичат по




Земите на четвъртата раса - The Dark Tribe. Доста злокобно изглежда. За да я трансформирате отново в зелена поляна, използвайте градинаря (снимката вляво)

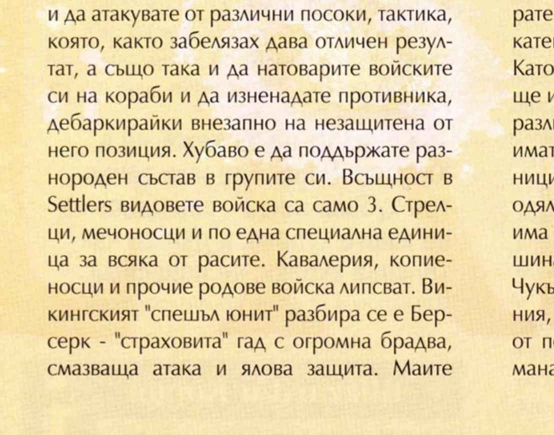
Ако цитирам Whisper и кажа "Zoom-а има тежката дума, сигурно ще ви стана досадна, но нали съм дама, ще ме изтърпите...

следния начин:

Виждате врага, взимате му мярката така на око и ако прецените, че ще се справите посочвате на своите юнаци да атакуват. Което те и правят. В момента, в който врагът се окаже на едно определено разстояние от войските ви, с контрола ви над тях е свършено. От тук насетне всичко протича автоматично. Двете страни започват да се налагат взаимно по кратуните, а за вас остава само да наблюдавате, и да се молите. Все пак играта не е лишена от тактически елемент свързан най-вече с възможността да разделяте войската си на групи (до 100!) и да атакувате от различни посоки, тактика, която, както забелязах дава отличен резултат, а също така и да натоварите войските си на кораби и да изненадате противника, дебаркирайки внезапно на незащитена от него позиция. Хубаво е да поддържате разнороден състав в групите си. Всъщност в Settlers видовете войска са само 3. Стрелци, мечоносци и по една специална единица за всяка от расите. Кавалерия, копиеносци и прочие родове войска липсват. Викингският "спешъл юнит" разбира се е Берсерк - "страховита" гад с огромна брадва, смазваща атака и ялова защита. Маите имат някакъв много странен уникум, който духа стрелички по врага - екстрата му е, че стреличките имат свойството да парализират за известно време, но честно казано ефектът е смехотворен. Най-облагодетелствани в случая, според мен, са Римляните. Те си имат лечител, който освен че лекува по време на сражението е и въоръжен с къс меч и се представя що-годе прилично и в мелето - най-вече като забавлява врага докато стрелците си вършат работата от разстояние.

Такааа, понякога обаче конвенционалните методи не помагат и се налага да илюстрирате намеренията си пред противника с категоричността на по-тежки аргументи. Като обсадни машини например. Такива ще имате на разположение. И отново те са различни за отделните раси. Римляните си имат катапулт, който мята доста, НО амунициите му не са какви да е, а специално одялани за целта павета. Освен това той има нужда от презареждане. Най-яка е машинарийката на Викингите. Тя се нарича Чукът на Тор, действа на по-къси разстояния, но сваля сграда от раз. Не се нуждае от периодично презареждане, а използва мана. Маите пък разполагат със силата на барута. Тяхната адска измишльотина атакува с огнени топки. Те се изготвят от въглища и сяра в специална сграда. Когато амунициите свършат, оръдието трябва да достигне до купчинката с амунициите и да се зареди с тях.

Последната новост касаеща военната част от играта е свързана с въвеждането на командир (squad leader). Той е най-скъпата единица в играта и в съответствие с това е доста ячък, а на всичко отгоре повдига морала и показателите на останалите в групата. Можете да произвеждате повече от един лидер, но само един ще командва групата.



Врагът заклещен в едно ъгълче на картата. Като животни в обор. Малко тясничко му е, види се. Отивам да оправя този проблем

С това нашата кратка разходка сред заселниците бавно отива към своя край. Далеч съм от илюзията за изчерпателност, но все пак с най-интересните нововъведения съвестно се опитах да ви запозная. Всичко останало си е по старому. Както и преди колелото на прогреса се завърта от камъка и дървото, преминава през ферми и мелници, обори и кошари, кланици, виейки се гъвкаво като змия, стягайки спиралите, впивайки гладна паст в квинтесенцията на думичката ХРАНА, и после нахранен и доволен лениво пропълзява покрай мините и въглищния прах, по-нататък подминава дюкяни и работилници, побягва бързо, оглушен от ударите на чука и съска на каляващата се стомана, погледът му пробягва мимоходом по купчините оръжия и сечива, по строените войници и разрастващия се град, поспира за миг, отстъпвайки пътя на забързана каручка на търговеца, не дочаква тътрещият се с протяжно скърцане катапулт, а продължава, достига до храма и лакомо заравя глава във ведрата с вино и пие, пие... докато хорът на свещениците го унася в дрямка, накрая опиянен от щастие захапва опашката си...

Да, така е в тези игри - един постоянен кръговрат, безкраен низ от взаимосвързани дейности. И точно в това им е прелестта. Да се погрижиш всичко да върви изрядно. И сега достигайки до онзи пределен лимит от знаци, вещаещ намесата на редакторската ножица при по-нататъшно разтягане на темата, с ужас осъзнавам колко много съм пропуснала да ви кажа. Предполагам, че за неигралите Settlers ще е шокиращо да научат, че победата не идва след унищожаване на сградите на врага и войските му. Би било хубаво да бях по-подробно обяснила, че играта се печели като завладяваш територии, а това става само след завладяването на кулата, контролираща съответната територия и че никоя друга сграда не е подвластна на каквато и да е агресия. С едно изключение - Маите имат саботьори - единствените единици в играта, които могат да завземат чужди сгради. Може би щеше да е добре да се спра по-подробно на борбата с лошите, прокълнатите земи и ролята на градинарите, пионерите, геодезистите, както и още много други неща. Ще направя нещо по-добро, ще ви дам съвет: изиграйте на всяка цена туториала. Разкошен е, ще ви научи на всичко, което е нужно да знаете. Не казах и дума за феноменалния zoom, с който можеш да преброиш пикселчетата по терена, не отправих и забележките си (всъщност тя е само една - играта е невероятно мудна, точи се бавно; преди поне имаше клавиш за забързване на действието, сега такъв не открих).

Е, надявам се все пак да ми простите. Както често се случва, за хубавите неща или не стига времето или мястото.

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	общо
9.5	9.0	8.5	8.5	8.8

Автор: Whisper

KINGDOM UNDER FIRE

Kingdom under Fire

Производител	Phantagram
Разпространител	Gathering of Developers
Жанр	2D Real Time Strategy
Internet	www.godgames.com
Изисквания	Celeron 300, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

СДЪВКАНО И ...

И като си помисля, че очаквах тази игра да „убие“ Starcraft. Липса на баланс, отвратителен pathfinding, еднообразни мисии ... нужно ли е да изброявам повече достойнства?

Искам да напиша нещо хубаво за тази игра. Все още не съм много сигурен, но мисля че ще съумея да сторя това, напук на съвестта ми. Видите ли, много хора (към които явно спадат авторите на тази игра) смятат, че имитирането на нещо много хубаво е висша форма на преклонение пред него. За съжаление много повече хора (сред които и аз) смятат, че това е чиста проба кражба и трупане на пари на чужд гръб. А още повече когато имитацията е толкова калпава, колкото е Kingdom Under Fire.

Когато преди половин година писах предварителен поглед върху тази игра, не мога да не си призная, че исках час по-скоро да я пусна на компютъра си - та кой не иска Warcraft II и Diablo в едно! Нищо че за една седмица време не успях да вдяна каква точно е фабулата, на която ще лежи действието, въпреки че изчетох доста материал, изписан по въпроса. Нищо, че главните герои носеха дебилни имена като Moonlight, Likuku и т.н. Тогава авторите на играта се хвалеха пред света, че са наели най-добрите играчи на Starcraft от Корея за тестери и балансьори на KUF. Всичко изглеждаше и звучеше чудесно ... Но народа си го е казал - колкото по-високо летиш, толкова по-тежко падаш.

Всъщност няма да увъртам и продължавам агонията ви, ами ще ви го кажа направо - това е най-големия фарс в игралния бизнес от Daikatana насам. Представям си само събранието на фирмата, когато са решавали какъв да бъде следващия им продукт:

"**Водещият Дизайнер на Phantagram**: Колеги, след невероятния успех на разработения от нас софтуер за регулиране на влагата в кучешките тоалетни, мисля че е крайно време да настъпим здраво в бизнеса с компютърни игри. Какви игри са актуални днес?

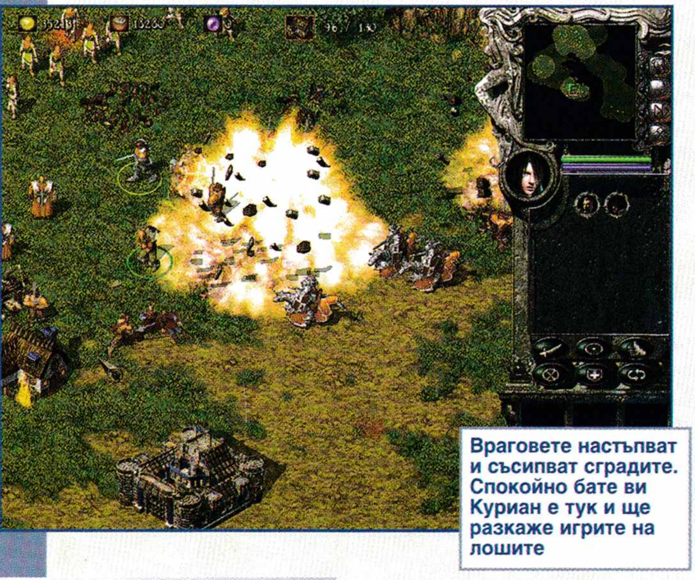
Художественият директор (ентусиазирано): Мога ли аз да кажа, мога ли аз да кажа!? Стратегии в реално време и ролеви игри (доволно се оглежда и сяда).

Водещият Дизайнер на Phantagram: Нищо не ми говори, но звучи модерно. О'кей, захващайте се за работа. Аз заминавам на почивка за две-три години, и като се върна се надявам да сте поприключили вече с играта. Ако не сте, няма проблем - ще пооткраднем оттук-оттам, ще измислим някоя идиотска история, ще вдигнем много шум около играта и готово."

Художественият директор: Само един последен въпрос, да не ви задържам. Може ли да не включваме опция за записване, че доста сложно става и ще ни удължи срока поне с една година?

Водещият Дизайнер на Phantagram (мисли): Хм, ами добре, щом става сложно... "

Историята на KUF е много заплетена, изпълнена с героизъм и падение, като аурата на драматизъм, лъхаща от нея е толкова колосална, че може да захранва болните мозъци на сценаристите на "Дързост и Красота" поне още две години (опази боже). Значи преди много лета Злото започнало да завладява света и Доброто го спряло. Това добре, ама минало малко време, и то Злото какво да прави - пак тръгнало да завладява света. Доброто от своя страна точно тогава също нямало какво да прави и пак тръгнало да го спира. В тези няколко изречения съм събрал целия емоционален заряд на играта, така че ги препрочетете внимателно. Ако усетите у вас да се събуждат силни чувства, докато правите това, бързо звънете на дежурния на 4-ти километър и го помолете да ви насочи към подходяща институция.


Враговете настъпват и съсипват сградите. Спокойно бате ви Куриан е тук и ще разкаже игрите на лошите

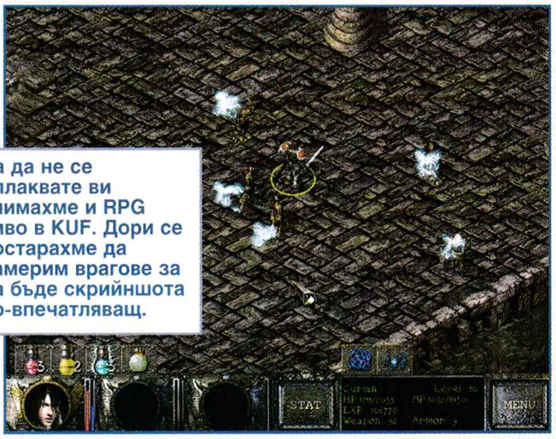
Тази разтърсваща история е съпроводена с първокласна анимация, която, ако бях някоя мнителна личност, щях да си помисля, че е заимствана от интродукцията на Diablo. След като я изгледате в захлас, идва време за самото действие. Изправяте се пред дилема - дали да застанете на страната на Доброто, или да поведете пълчищата на злото. От едната страна ще управлявате Куриан (не, не ви псувам ...), а от другата Ликуку (...нито ви се подигравам). Тъй като нямах отявлени предпочитания (в последствие се оказа, че повечето от мисиите и на двете страни се провеждат на едни и същи карти, така че нищо не губите каквото и да изберете), се спрях на героя с по-мъжествено име. Та хванах Куриан (какво ли не правим за да върви работата ...) и започнах да разнасям словото на Светлината.

Тук бързам да ви кажа, че в Kingdom Under Fire има точно три хубави неща - всъщност едно много хубаво, и две не чак толкова хубави, но поносими.

Ще започна от двете по-малко хубави не

Blizzard и Корея

Името Blizzard в Корея е нещо като свещена дума. Корейците са дотолкова обсебени от игрите на компанията, че имат няколко телевизионни канала, където се въртят само анимационни филми на тема Starcraft и Diablo. Корейците са и най-многобройните и предани участници в Battle.net. Според статистиките, игрите по Battle.net са нараснали многократно след пускането на азиатския сървър, който както се сещате се намира в Корея. През 1999 година в Battle.net средното количество на игри (срещи), идващи от Корея, възлизало на над 400 000 на ден! Само за шест месеца от пускането на корейския Battle.net сървър, потреблението му нараснало с над 2000 % - от 15 000 хиляди игрални часа на ден на 300 000 хиляди игрални часа на ден. Това донякъде обяснява наглата кражба на Phantagram, но не извинява грозната й реализация.



За да не се оплаквате ви снимахме и RPG ниво в KUF. Дори се постарахме да намерим врагове за да бъде скрийншота по-впечатляващ.

ща - това са графиката и звукът. За 2D стратегия, играта изглежда доста добре. Вярно, че днешно време 99% от игрите изглеждат по-добре от KUF, но нейсе - за 2D е добре. Даже мога да си позволя да каже, че KUF изглежда по-добре от Force Commander, ама то коя ли игра не изглежда по-добре от нея. Звукът и музиката също са прилични, макар че доста бързичко омръзват. Но най-хубавото нещо в тази игра обаче е фактът, че тя навява спомени за Warcraft. (тук всички заедно се заглеждаме замечтано през прозореца, подпрели брада на една ръка, с носталгична физиономия на лицата и бавно отронваме по една сълза).

Освен че има три хубави неща, KUF има и едно оригинално такова (или поне така си мислят авторите на играта). Значи въпреки, че като цяло играта е стратегия в реално време, на всеки няколко стратегически мисии има по една ролева, където напътствате главния си герой през замъци и подземия.

И докато стратегическата част е почти изцяло отмъкната от Warcraft, то при ролевата нещата стоят малко по иначе - тя е отмъкната от Diablo. За капак на всичко това, интерфейсът на стратегическата част е задигнат от Starcraft, но пък умишлено са изпуснати най-полезните неща.

Ако не друго, поне не могат да обвинят пичовете от Phantagram, че нямат вкус - крали са само от най-добрите. Но да не си губим времето, ами да хвърлим едно око на геймплея, като започнем от стратегическите мисии. Имате си селяни, които събират дърва, руда и злато. Те строят необходимите сгради, от които набирате армия. Армията ви се дели на пешаци, стрелци и въздушни, като в нарочни постройки можете да ъпгрейдвате показателите им. Освен това войските ви трупат опит и ако се грижите за тях, те стават доста могъщи. Малко е неприятно, че тъкмо войниците ви станат ветерани, и мисията свършва, ама то пък не може всичко да е както на вас ви изнася. Не, не може да се пренасят единици в следващите мисии - защо трябва да се усложняват излишно нещата? Да, герои може, естествено - ебати въпроса!!! Освен че издига стратегическия жанр до нови висоти с гореизброените елементи, KUF вдига височината на летвата и в още един аспект - разнообразие на самите мисии (цели и начини на тяхното изпълнение). Изтърканото вече "Намерете и унищожете еди-кои си клан/раса/група/задруга" в KUF е доразвито и задълбочено до невиждани дълбини.

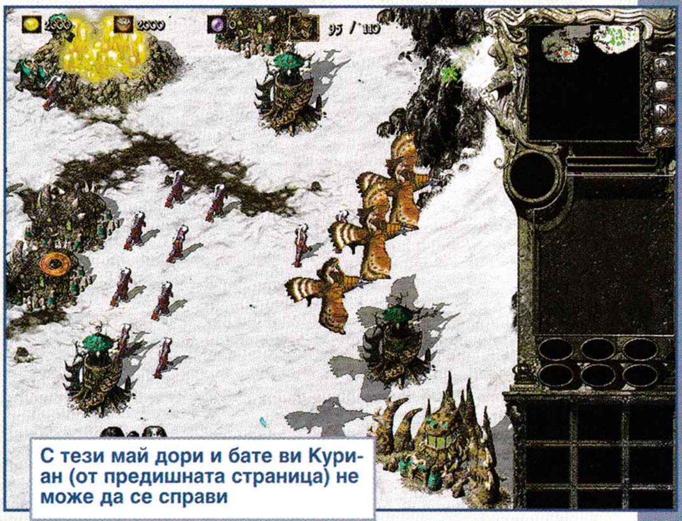
Докато в повечето стратегически игри трябва да унищожите врага само в няколко от мисиите, то в KUF трябва да правите това във всяка една от тях.

Лигавщини като "Проникни и задигни еди какво си", или "Охранявай еди-кой си докато стигне еди-къде си" за отживелица - врагът трябва да се мачка системно и целенасочено! Очевидно обаче авторите на играта са заподозрели, че 10 последователни стратегически мисии, всяка следваща от които повтаря предишната (но пък е по-голяма като обем), могат да дойдат малко нанагорно дори и на най-обръгналия геймър. Затова на всеки три стратегически мисии, героят ви се изстрелва в ролева обстановка, където в познатия ни от Diablo стил трябва да си пробие път през ордите на злото. Освен че ви разсейват за малко от главната ви цел (систематичен геноцид над врага), ролевите мисии имат и друга задача - да си набави героят ви полезни артефакти, за да може още по-настървено да преследва главната цел (както вече неколкократно споменахме, тя е систематичен геноцид над врага). Много хубаво като идея, но имам подозрение, че реализацията малко куца. Те (артефактите) са толкова безлични, че направо е срамота. Няколкото наименовани предмети, които трябва да минат за свръх-могъщи реликви се обезсмислят от количеството си. "Я, още един Ескалибур - ще хвърля моя, че вече го оцапах с кръв!" Да не говорим, че трябва доста да обикаляте, за да намерите нещо или някого, с когото да се сбиете. А, щях да забравя - за да са по-предизвикателни ролевите мисии, пичовете от Phantagram са решили да не си правят труда да изработват карти на нивата. Ами прави са хората - то с карта всеки може. Оттук произтича една важно качество на KUF - играта предоставя на геймъра доста игрално време. Една ролева мисия може да ви отнеме между 20 минути и 2 часа - в зависимост от това дали сте палили свещ преди да седнете да играете.

Като си говорим за игрално време, тук трябва да спомена хитрия прийом, който дизайнерите на KUF са измислили, за да ви държат пред екрана непрекъснато (ако сте достатъчно отегчен от живота да седнете да играете KUF, имам предвид) - нито по време на стратегическите, нито по време на ролевите мисии, всъщност в нито един момент от играта няма да имате възможност да запишете докъде сте стигнали.

Точно така - няма SAVE GAME. Няма бе, няма! Това е!

А не искам да ви обяснявам как перфектно се допълват липсата на save опция с брилянтния изкуствен интелект на единиците в играта, и особено на вашите. Тук няма да се впускам надълго и нашироко да ви обяснявам, че алгоритъмът за придвижване на единиците е толкова зле, че ако ви го вградят на вас и след това ви пуснат от шестия етаж на китна жилищна кооперация (веднага се сещам за Лозенец), вие вместо да паднете надолу, ще тръгнете нагоре, затова просто ще ви кажа, че алгоритъмът за придвижване на единиците е толкова зле, че ако ви го вградят на вас и след това ви пуснат от шестия етаж на китна жилищна кооперация (а, да, и Слатина също), вие вместо да паднете надолу, ще тръгнете нагоре.



С тези май дори и бате ви Куриан (от предишната страница) не може да се справи

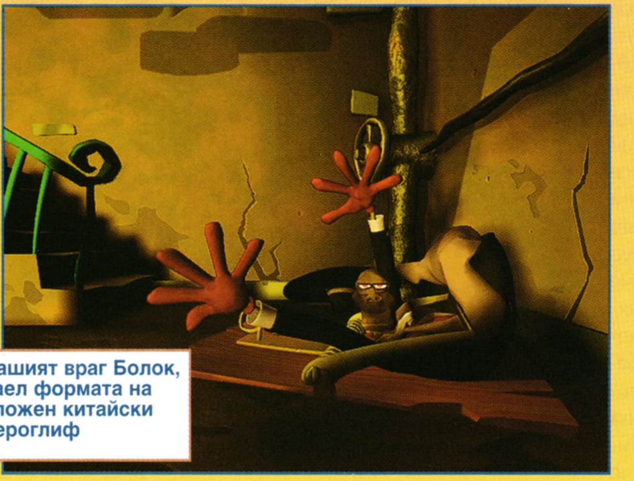
Спирам дотук - има други игри, които заслужават много повече внимание от тази. За финал ще ви кажа, че всичко което KUF има да ни покаже, можем да го видим далеч по-добре реализирано в Warlords: Battlecry. Което го няма там, го има в Diablo I. В момента тези две игри струват по-евтино от Kingdom Under Fire - останалото се сетете сами. За тези от вас, които ще се впуснат да ме оборват, че имало 10 MB пач за играта, който оправял много проблеми - спестете си думите. Ние не оценяваме пачове, а игри.

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	Общо
7.0	6.0	4.5	4.0	4.5

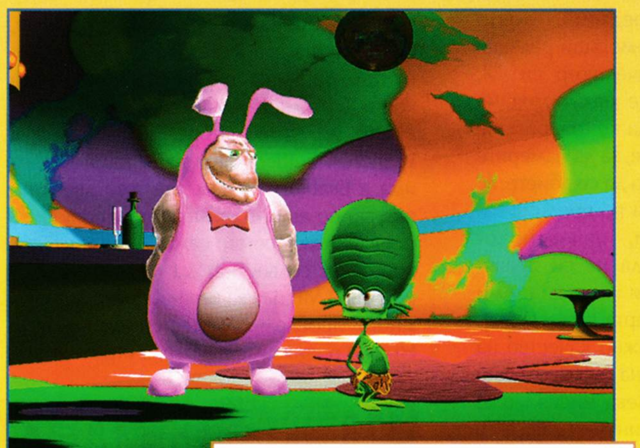
Stupid Invaders

Автор: Groover

Кенди Карамела се беше сврял в мократа стаичка и отново навърташе фантастични сметки за секс телефони. Всъщност положението се беше влошило до такава степен, че се наложи останалите да отвърнат на огъня с огън - вече който набереше 0800-12-45-KANDY можеше да си поприказва със сексуалния изверг. След обявите в необходимите вестници, линията стана извънредно популярна. Това, което клиентите не знаеха, е че имаха честта да профукват бащиното си имане по първият "горещ" телефон, обслужван от зелено извънземно с извънредно голяма глава и хомосексуални наклонности. И това е само една пета от шокиращата истина. Останалите четирима нашественици, чиито космически кораб позорно се разби на Земята гледаха телевизия, четяха странни порно списания ... изобщо опитваха се да си загубят максимално качествено времето, докато геният на групата оправяше кораба. Мигът на тяхното заминаване наближаваше и никой нямаше да забележи техния кратък престой, ако един германски учен от страшната "Зона 52" не беше открил посетителите по неволя. Той нае ловеца на глави Болок и го пусна по следите на горките инопланетяни. За нещастие на Болок, при изненадващото му посещение, той успя да залови само четири от петте извънземни. Бъд - регистрираният на 88 планети като абсолютен олигофрен (а това, съгласете се, е доста дори при космическите мащаби) се спасява и вие поемате неговата роля в неравната борба срещу наемника. Излишно е да споменавам, че благодарение на своя идиотизъм, Бъд се справя със ситуацията по един великолепен начин и отстъпва главната роля на следващия от зловещата петорка. И така, по време на цялата игра, ще можете да играете с всеки един от персонажите. Мисля, че вече познавате Бъд и Кенди. Остана да ви запозная с останалите трима: Горджъс - красавецът на групата (gorgeous - англ. красив). Като бадън за ракия - колкото висок, толкова и широк, а усмивката му е украсена с един-единствен зъб. Яде предмети всякакви. Етно - мозъкът на сплотения колектив. За него можем единствено да кажем, че има доста странно хоби - да конструира уред за уголемяване на плодове и свръхинтелигентен компютър. Накрая идва редът на Стерео, чиито две глави изглеждат така, сякаш са гълтнали по едно фризби. И тоз кретен, кат' останалите четирима.



Вашият враг Болок, заел формата на сложен китайски йероглиф



На Кенди май му е излязъл късмета...

От представянето дотук можем да заключим, че ни очаква голяма веселба. Всъщност тя е налице, но при условие, че играта се минава за около 10 часа (ако не и по-малко), определението "голяма" е малко пресилено. Иначе наистина ще се насладите на не е един и два ефектни лафа (пример Бъд влиза в една стая, където има орган, задавате му да свири на него, а той натиска един клавиш, ухилва се и казва "Ъъъ, обичам да играя с органа си."), както и на някои наистина култови моменти в играта. Последните са фотографирани и надлежно залепени към настоящата статия. Предполагам, че вече се чудите и негодувате, защо тогава срещу графата обща оценка стои само 75?

Stupid Invaders

Производител
Xilam

Разпространител
Ubi Soft

Жанр
adventuros vulgaricus

Internet
www.ubisoft.com

Изисквания
Celeron 300, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

СДЪВКАНО И ...

Адвенчър, който ще ви предложи много красива графика, идиотски хумор, 10 часа игра и една зверски неинтерактивна околна среда.

Stupid Invaders е игра, за която могат да се кажат колкото хубави, толкова и лоши неща.

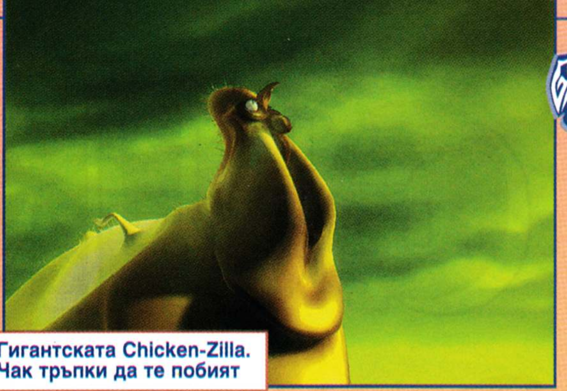
На едната страна на медала са много красивата и детайлна графика, многобройните анимации, многобройните СМЪРТНИ анимации (за тях по-късно) и изродското чувство за хумор. От другата чакат 10-те часа игра, буквалната липса на геймплей, мега хипер аинтуитивният интерфейс и адски изнервящата музика. И така, както са казали някои: "Посоката е предначертана, да тръгнем по нея!".

Ще започна с хубавото и поспециално с графиката. Ако някой от вас е играл Day of the Tentacle (един от невероятните куестове на Lucas Arts), със сигурност ще забележи доста сериозна прилика между двете заглавия. Същият идиотски декор с изкривена до лудост перспектива. В Stupid Invaders ще намерите стотици предмети, нарисувани ей така, за да може да ги видите и да ги харесате. Количеството графика, което ще се изсипе върху главата ви е феноменално и не случайно Stupid Invaders се помещава на 4 CD-та. Същото важи и за многобройните смъртни анимации. Начините да умрете в тази игра са наистина адски много.

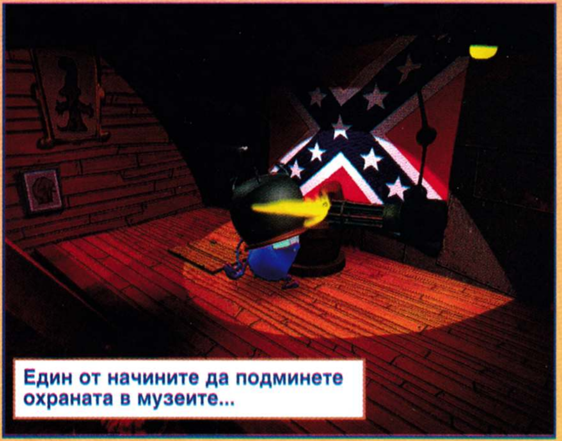
Извънземни

8:15 Напускам астероида и отивам на работа.
9:00 Мотая се над житните поля около родопско село.
9:30 Кацам в задния двор на малка къща, където домакинята простира. Разлайвам кучето, след това го поглеждам пронизващо и то млъква.
10:00 Зашеметявам домакинята с лазерен пистолет. Чрез телекинеза повдигам тялото и над земята, колкото то да бъде видяно от минаващ моторист. Материализирам тялото в кораба си. Изваждам вътрешните органи; претеглям, обозначавам и категоризирам. Връщам по-голямата част от органите в тялото. Прикривам всички следи от хирургическа намеса. Рематериализирам домакинята в двора й. Връщам времето с два часа. Тръгвам си.
13:00 Отивам на посещение при известен астроном, когото всички мислят за луд. Дрънкам му някакви глупости. Оставям му проба от неизвестен елемент.
15:30 Спирам и качвам слабоумен стопаджия.
16:30 Позирам за първа страница на вестник "Шок" заедно с премиера Костов. Обсъждаме озонната дупка, космическите полети, валутния борд, бъдещето на фондациите.
18:30 Връщам се на астероида. Представям стопаджията на останалите извънземни. Заедно слушаме Лили Иванова.
21:00 Време е за вечеря. Изяждам стопаджията.
22:00 Измивам си антенките, изчетквам си очите, обелвам старата кожа. Изпращат кодирано съобщение до сателит на НАСА. Гася лампите.

(В този ред на мисли истинско щастие е, че хортуванията са ограничени до някакъв екзистенциален минимум). Досадата от непрекъснатото load-ване и save-ване се тушира от оригиналните анимации, които показват смъртта на вашия извънземен.

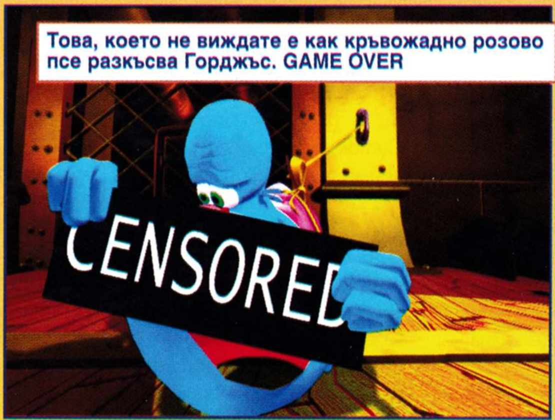

Гигантската Chicken-Zilla. Чак тръпки да те побият

Другата добродетел на Stupid Invaders се състои в изродския хумор. Ще ви дам още един пример: Слизате с водолазен костюм в огромен аквариум, където намирате водолаз в странна поза (на фотографията) и някакъв сандък със съкровище до него. Водолазът казва "Аз съм Стийв и имам пластмасов задник. Ако докоснеш съкровището ми ще те разкъсам. Ако пък заговорите сандъка, той се провиква "Аз съм съкровище. Ако пипнеш моя водолаз ще те разкъсам". На места хуморът е доста пиперлив и със сигурност ще допадне на лица над 15 години. Последното изречение важи с пълна сила за епизодите, където се разхождате с хомосексуалния Кенди Карамела. Дотук всичко звучи многообещаващо, но вече стигнахме до задължителното напоследък НО.


Един от начините да подминете охраната в музеите...

Stupid Invaders е една от малкото игри, при която можете да видите надписа Game Over, ако изберете грешната реплика в диалог или просто искате да заговорите някого.

Вече стана дума в статията, че дължината на играта надали надвишава 10 часа джиткане. И то какво! В по-голямата част от времето вие ще се разхождате из различни стаи (поради липса на опцията run) и ще търсите предмети, които да ползвате. В общия случай, ще имате два предмета и около две места, където да можете да ги използвате. Можете да си представите, на какво зверско натоварване, ще трябва да подложите мозъчните си клетки. Ако все още не сте ме разбрали, ще го кажа просто и ясно:


Това, което не виждате е как кръвожадно розово псе разкъсва Горджъс. GAME OVER

Загадки практически НЯМА.

Поради свръх неинтерактивността, ще можете да наблюдавате развитието на историята почти като страничен наблюдател. При наличието на 3-4 разговора в играта, от Xilam не са си направили труда да променят отговорите след като веднъж сте изчерпали всички въпроси. Не мисля, че това е най-удачният подход да се направи един куест. Вярно е, че той се нарича Stupid Invaders и че по този начин потребителят би трябвало да е наясно какво го очаква, но Monkey 4 е и интересен, и оригинален, И ТРУДЕН. Единственият начин, по който можете да забиете в играта е ако не успеете да се преборите с интерфейса на играта. Той е меко казано кофти направен. Например с ляв бутон правите вашето действие по подразбиране, а натиска на десния такъв обикновено не води до нищо. Написах обикновено, защото има два-три момента в играта, когато от вас се очаква точно това, - да натиснете с десния клавиш върху даден предмет. Иначе не можете да продължите напред. Гениално! Възхитително! Черешка върху тортата от моркови е фактът, че нямате възможност да спрете някаква реплика на вашия герой. Той си я изговаря упорито и не можете да направите нищо по въпроса. За малко да забравя да хвърля малко кал и по музиката. На места тя е поносима, но има стаи, където няколко ноти, които се повтарят непрекъснато са в състояние да пробият голяма дупка в главата ви. Единственото спасение от катастрофата в звуково отношение са хубавите ефекти и относително успешните гласове на героите в играта.

YELLOW SUBMARINE
Beatles са навсякъде. Интересно, какво ли търси жълта подводница в този аквариум?

Изводите ще ги оставя на вас. Ако и да не си личи от статията, Stupid Invaders ми хареса. Основно заради няколко наистина невероятни момента в играта. Заради тях си заслужава и да я изиграете. Но ако не се впечатлявате от прояви на олигофрения в дестилиран вид, по-добре е да превъртите отново един от старите куестове на Lucas. Ех славни времена, къде сте?

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	Общо
9.0	6.0	0.0	6.0	7.5

Автор: WHISPER

GUNLOK

GUNLOK

Производител
Rebellion Studios
Разпространител
Rebellion Studios
Жанр
Tactical Action/RPG
Internet
www.rebellion.com
Изисквания
Celeron 400, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

СДЪВКАНО И ...

В Gunlok въоръжени с лазери и придружени от три роботи ще си преправяте път през купчина ръждясали трупове. Играта не само звучи и изглежда добре....

Странни създания сме ние хората. От мързел ли, от глупост ли все се опитваме да прехвърлим всичките си задължения на машините. А, както ни учат филми като "Терминатор" и "Матрицата", те не са "най-добрия приятел на човека", нищо че Азимов през целия си живот се опитваше да ни убеди в обратното. Уви, дори и в бъдещето човечеството очевидно не поумнява, защото, както ни показва Gunlok, през 21 век машините поемат контрола над целия свят и постепенно почти унищожават човешкия род. (Дядо ми винаги е казвал, ако ще създаваш свръх-интелигентна, самоиздържаща се мислеща купчина ламарина, по-добре е копчето за захранването й да ти е под ръка. Надявам се хората да се вслушат в думите му.)

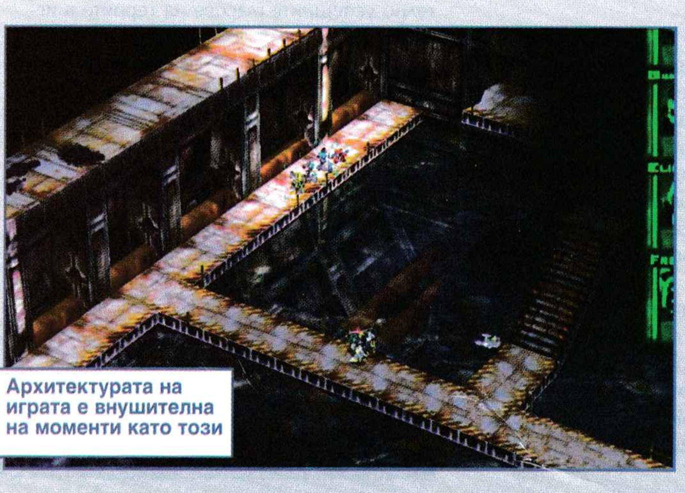
И така, горе-долу вече ви е ясно в каква обстановка се развива действието в играта. Вие влизате в ролята на Gunlok - един от малкото оцелели представители на нашето биологично звено, ветеран от Специалните Сили и най-общо казано бед мадърфакър (яко копеле, бичме - бел.ред.). Както се сещате нашето лошо момче (бед бой - бел.ред.) иска да върне стария ред, където хората се занимават със задоволяване на основните си нужди (пиене, ядене, секс, пиене и т.н.), а машините се занимават със задоволяване на вторичните, но също толкова основни човешки нужди (пране на чорапи, правене на кафе, изстудяване на бира, подтопляне на пица и прочие). Съвсем логично е машините да не искат връщането на това статукво и за тази цел те са подготвили пълчища от роботи, роботченца и роботища, които заедно с богат асортимент от ядрени/плазмени/лазерни установки, генератори на силово поле и други хай-тек (високо технологични - бел.ред.) устройства, да попречат на нашето момче.

Или иначе казано вашата задача е да обхождате различните местности, претърсвайки всяко кътче за полезна екипировка и унищожавайки/изваждайки от строя всичко по-механично от четка за зъби.

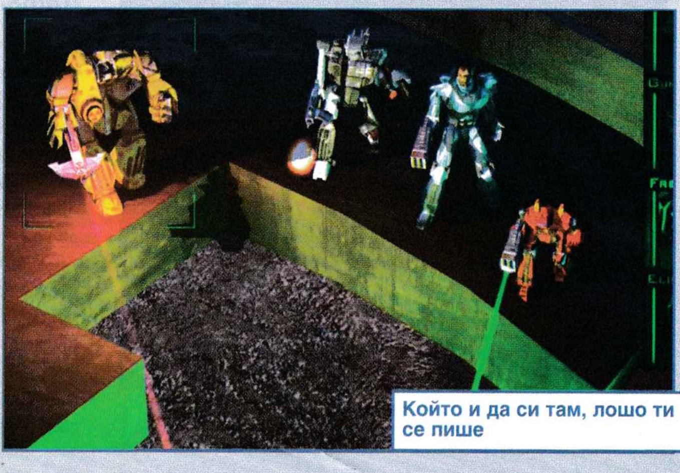
От визуална гледна точка, Gunlok изглежда изключително добре. Момчетата от Rebellion са създали engine (игрална платформа - бел.ред.), предлагащ великолепни висококачествени текстури, цветове и детайли. Нещо повече - при цялата си красота играта очевидно е доста добре оптимизирана, тъй като времето за зареждане на нивата е доста бързо, така че няма да ви се налага да подхващате отново "Война и Мир" докато чакате следващата мисия. Пичовете от Rebellion са придали на играта повече или по-малко изометричен вид, с подвижна камера в third-person (трето лице - бел.ред) режим. Като цяло тази система изглежда и действа доста добре, макар че има някои случаи, в които чувствате как камерата сякаш ви се изплъзва от ръцете, но това определено не е болка за умиране. Контролът над камерата е елементарен, като играчът разполага с достатъчно възможности за маневриране - можете да приближавате и отдалечавате перспективата, и да въртите погледа във всички посоки и по всички лъчи на XYZ координатната система. Държа отново да отбележа, че графиката на Gunlok е изключително приятна за окото и адски детайлна, което много приятно ме изненада.

Малко разочароващи за мен бяха озвучаването и музиката в играта - тази превъзходна графика, пресъздаваща пост-апокалиптичното ни бъдеще, според скромното ми мнение, заслужаваше много по-добър звук. Не че съществуващия е лош, по-скоро е неподходящ.

Така, стигаме до съществената част на играта - Геймплея. Gunlok е тактическа игра, със изразени екшън и дори ролеви елементи. В началото започвате с турбо-менът Gunlok, екипиран с плазмен пистолет и хипер-мега-ултра корава броня. С течение на мисиите ще се натъквате на купчини отпадъци, които можете да претърсвате и откъдето ще се снабдявате с амуниции, импланти, оръжия и разни други полезни джунджурии. Имплантите играят доста важна роля, тъй като чрез тях можете да подсилвате персонажите си. Казвам персонажи, защото постепенно ще намирате метални ренегати, които ще се присъединят



Архитектурата на играта е внушителна на моменти като този



Който и да си там, лошо ти се пише

Frend носи много на бой и причинява “нищожно” количество болка на врага.

Този робот скоро ще се пренесе в Вечните Роботски Полета. Амин

към Gunlok и ще му помагат в бъдещите мисии. В съответната последователност към вашата дружина ще се включат Elint, Hark и Frend. Всеки един от тези метални юнаци си има свои специфични черти и умения, чието правилно използване и прилагане е изключително важно за по-безболезнения прогрес в играта. Elint е вашият хакер, снабден със специална "ръка", която му позволява да раздава електромагнитно правосъдие на разните му там силови полета, защитни екрани и прочие. Чрез нея можете да обездвижвате за известно време и всякакви механични съоръжения - установки, роботи и др. С бърза монтажно-демонтажна операция можете да му инсталирате "лекуващата" ръка, чрез която да възстановява жизнените (или както там се казва на роботски език) точки на останалите членове на екипа ви. При цялата си полезност, Elint е купчина скрап, съживена в разрез с всички закони на роботиката и лесно ще го познаете по характерната му походка с привлачване на единия крак. Миличкият изглежда толкова нещастен и безформен, че сърцето ми се късаше когато трябваше да го използвам за нещо. Второто попълнение е Hark, дребен и изключително чевръст малък робот, с огромна видимост и фантастична скорост. Това е вашия скаут, примамка и каквито други там приложения му намерите. Много полезен е следния номер с него - пускате го напред, а на останалата част от екипа им задавате да стрелят по всяка появила се вражеска единица, и ги разделяте за всеки случай. Значи Hark засича противников дроид, изплезва му се бързо с метално езиче и драсва към другарите си. Когато врагът, преследващ Hark влезе в обсега на останалите ви юнаци ще бъде много мъртъв преди въобще да осъзнае какво му се е случило. Имайте предвид, че Hark, поради фината си осанка, не може да носи нищо по-тежко и мощно от лазерен пистолет, така че не го набутвайте в престрелки. Последния член на вашата метална дружина е едричкия Frend, които е двукракия еквивалент на Т-34. Бавноподвижен, но здраво брониран, Frend е тежката артилерия в екипа ви. Той може да носи най-големите и унищожителни оръжия, които ще намирате из нивата. Frend е идеален за прикриващ огън, докато Elint обезврежда някое силово поле или докато Hark забълбуква вражеските роботи.

Както споменах по-рано, Gunlok е тактическа игра с елементи на екшън. Повтарям го пак, защото ако добре осъзнаете този факт ще ви е доста по-лесно по време на игра.

Макар и здрави, вашите роботи не са неунищожими, така че правилния подход към различните ситуации е от витално значение, за да няма после сълзи. Като говоря за тактически подход, имам предвид взимането под внимание на различни особености на терена, както и съобразяване с възможностите и броя на противниците ви. Всяка една гадина, на която се натъквате, има два основни показателя, които са особено важни за вас - слухов и видим обсег. Първият е виден като окръжност около тялото на създанието, а вторият е конусовидна форма, местеща се наляво-надясно и излизаща от главата на гадината. Ако някой от героите ви попадне в обсега на който и да е от двата рецептора, моментално привлича вниманието на създанието и ще трябва да се оправя както може. Пичовете от Rebellion са се погрижили да не скучаете, докато играете Gunlok, и са създали завидно количество разнообразни роботи, които ще се изпречват на пътя към целта ви. От малките камикадзета, които се взривяват щом се доближат до вас до огромни, тежко бронирани и въоръжени мастодонти. И тук е мястото да споменем за две специални умения на главното действащо лице Gunlok. Когато сте го избрали и натиснете клавиша ENTER, перспективата преминава в първо лице и се активира специално устройство, което при натискане на левия бутон на мишката сканира избраната от вас гадина и ви дава подробна информация за нея - огнева мощ, броня и т.н. При двойно натискане на левия бутон върху набелязаното създание го прихващате и вече можете да използвате най-мощното оръжие в играта, чрез което сте в състояние да унищожите дори и най-коравия противник само с един изстрел. Внимавайте обаче - всяко използване на това оръжие е за сметка на енергийните запаси на Gunlok, така че умната.

Интерфейсът на играта е доста опростен и човек лесно може да командва роботите си, макар че е препоръчително да се възползвате от уводните мисии, по време на които ще научите всичко, което ще ви е необходимо за да можете да играете безпроблемно. Длъжен съм да спомена една брилянтна идея на дизайнерите на играта - наличието на пауза-бутон. Въпреки че действието се развива в реално време, във всеки един момент можете да натиснете интервала и да спрете времето в играта - точно като в Baldur's Gate. Пак като в Baldur's Gate докато играта е спряна можете да задавате всякакви команди на юнаците си, които веднага щом бъде подновено действието ще се спуснат да ги изпълняват.

И сега дами и господа, най-важното нещо за тази игра -

Gunlok има най-съвършения алгоритъм за придвижване (американците му викат pathfinding - бел.ред), използван досега в игра.

Или поне така си мисля. Виждате ли, за пръв път ми се случва да укажа на управляван от мен герой да тръгне от единия край на картата и да стигне до другия, и той да го изпълни безпогрешно. Препятствия, стълби, мостове - всичко това нито за миг не заблуди моите момчета в нито един момент от играта. Те винаги избираха найкраткия път и никога не забиваха в ръбове, стени или каквото и да било. Дори и куцият Elint мъжки понасяше поставените му от мен тестове. Свалям шапка на програмистите от Rebellion за това им постижение. Всеки от вас, които си е скубал косите докато гледа как единиците/армиите/героите му се лутат като обезумели по време на игра ще оцени по достойнство великолепния алгоритъм в Gunlok. Е, при враговете нещата не стоят точно така, но тъй като те са лоши така им се пада. В някои моменти можете да станете свидетели на кратки забивания в ръбове или тесни проходи, но гадините евентуално намират правилния път. Но тази дреболия не може по-никакъв начин да хвърли петно върху брилянтното изпълнение на британците.

За финал ще ви кажа само, че това не е някаква изключителна игра - няма нищо особено специално в нея, нищо революционно, няма даже и увлекателна фабула. Но не е и нужно, защото това, което ще ви предложи тя, е едно изключително приятно развлечение, реализирано по майсторски начин. Спокойно можете да седнете, да изиграете една-две мисии, след което да отидете да си свършите някаква работа. И така цяла зима. Това не е игра, която ще запомните с нещо много, много специално, освен с това, че сте си прекарали чудесно, докато сте убивали времето си с нея.

Gunlok дори има и мултиплейър режим, но той едва ли ще ви откъсне от Quake/Unreal/Counter-Strike-а.

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	Общо
8.5	7.0	8.5	8.5	8.5

REVIEW

Автор: GOODMAN

CARNIVORES 3

И докато някои хора празнуваха Коледа и Нова Година, други напълняха с 20 кила за 10 дена и сега, наместо да строят снежни човеци и да се замерват със снежни топки, упорито тропат по клавиатурите, иначе казано - списват статии, с очевидната цел да запазят така трудно придобитата аеродинамична форма. Ех, ако знаеха какво ги чака! Чака ги бавна, но сигурна смърт. Чака ги същото, което се случило с мастодонтите през ледниковата епоха, когато им свършила храната, изяли запасите в килера, омахали и туршиите в зимника, погледнали тъжно в мерника на снайпера, казали си "Значи, ще се мре!" и търтили в обратна посока. Бягали, бягали, стигнали до Голямата вода, измучали два пъти жално, скокнали вътре, чуло се едно звучно "цамбур" и оттогава ни вест, ни кост от тях. Всъщност кости се намират тук-там, да напомнят на бъдните поколения какво се случва с тия, дето ядат много, и да карат звездобройците да гадаят дали динозаврите са измрели от Голямата комета или от Голямата радиация. Нищо не знаят звездобройците, мен слушайте и няма да сгрешите! Горещи новини донесох за вас с любезното съдействие на Wizard Works и тяхното авторитетно проучване Carnivores 3: Ice Age. Динозаврите и всичките му там по-едри бозайници не са измрели от преяждане! Били са избити от банда вманиачени геймъри! Навярно вече сте забелязали, че направих една малка спекулацийка с динозаврите. Те, горките, са изтрепани още в Carnivores 1 & 2. След по-задълбочено допитване стана ясно, че лично колегата uRKOвич е дялнал с двуцевката последния жив Тиранозавър Рекс. Затова през ледниковата епоха са оцелели само бозайниците. Но скоро и тяхната сметка ще бъде видяна. Чака ги бърза и сигурна сърт. Чака ги куршум между очите. Защото е дошло е време да се кове...

Историята (и народното творчество)

Неизвестно-колко-далечното бъдеще... Ленива лятна вечер. Климатиците се задъхват. Пот се стича на струйки по челата и гърбовете на присъстващите. Протича поредното заседание на Центаралния Комитет на Съюза на Обединените Богаташки Копелета. Председателят си мънка под носа точка n-та от дневния ред. Отдавна е разбрал, че и по-силно да говори, никой не го слуша. Няма тръпка. Пълна скука. Членската маса роптае. Щяла да ходи да си пръска парите другаде, че и на следващите избори да гласува за Желязната Десница, ако скоро не се замисли нещо ценно. Искала нещо като в доброто старо време. Искала битки, искала кръв. Иска, ама няма, мисли си той. Поглежда пак към дългия списък с дати и имена - всички по-значими събития отдавна са продадени. Ето - Хищните Хиени са взели колонизирането на Северна и Южна Америка, Изпсихарелите Изверги - Френската и Руска революции... Я чакай... не, не, това е прекалено миролюбиво, няма риск за живота... ами ако...

- Господа, моля за внимание! Бихте ли гласували единодушно...

Два дни по-късно търсачите на силни усещания са прехвърлени в ледниковата епоха. Всеки редови член разполага с един космически кораб за собствен превоз, друг да му носи пушката, трети - патроните, четвърти - да събира трофеите... това е то да си богаташко копеле! Но и всеки трябва да плати лицензи за правото да ловува дадено животно, за правото върху определена територия, както и за избраното от него оръжие. Парите бързо свършват. Кой препасал пищова, кой нарамил арбалета (цената на пушката е доста солена) - всички се втурват навън да предизвикват съдбата, да си играят с живота на плячката, но често и да намерят собствената си смърт. Започва играта със смъртта. Започва...

Геймплеят (барабар с графиката и звучните ефекти)

Необятната тайга. Върховете на далечните планини се белеят заледени. Пухкави облаци се носят из кристалносиньото небе. Снежинките танцуват. Тук никога не спира да вали. Труднопроходимите преспи спъват движението, а снегът скърца под ботушите. Тишината се нарушава единствено от крясъка на прелитащите археоптерикси и любовния зов на бронтотериите. Нещо раирано притичва покрай теб и спира наблизо. Ааааа, саблезъб тигър! Изпразваш един пълнител в него, въпреки че животното се катурва от първия

CARNIVORES 3

Производител
Wizard Works

Разпространител
Wizard Works

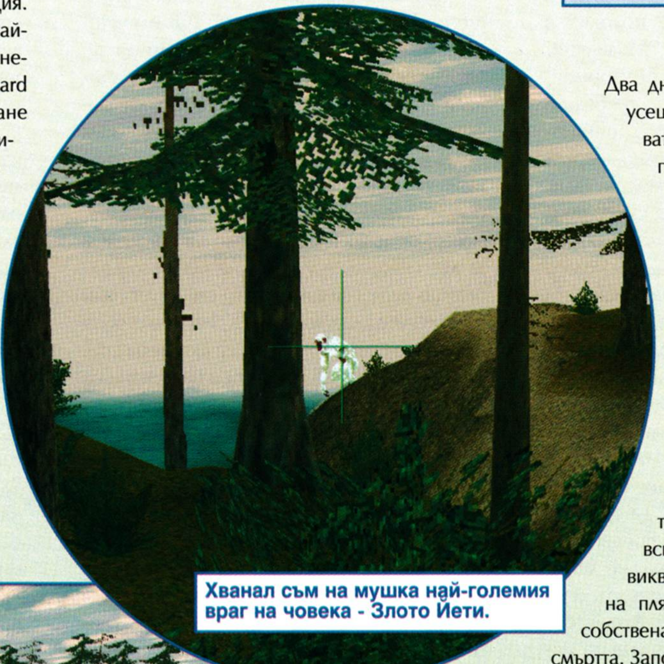
Жанр
action simulation

Internet
www.wizardworks.com

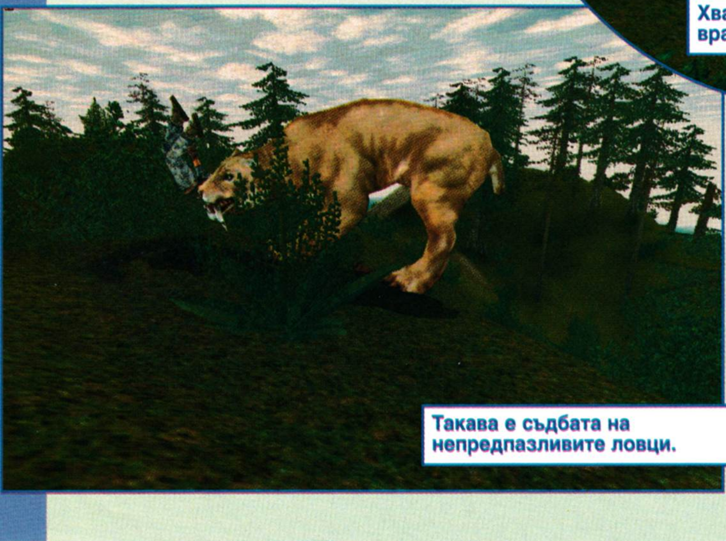
Изисквания
Celeron 400, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

СДЪВКАНО И ...

Симулаторът на ловуване на дребни древни животни (доколкото могат да са дребни древните животни) Carnivores 3 е изненадващо добър



Хванал съм на мушка най-голямия враг на човека - Злото Йети.

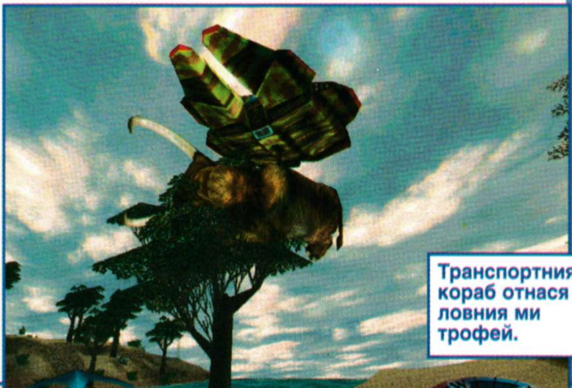


Такава е съдбата на непредпазливите ловци.

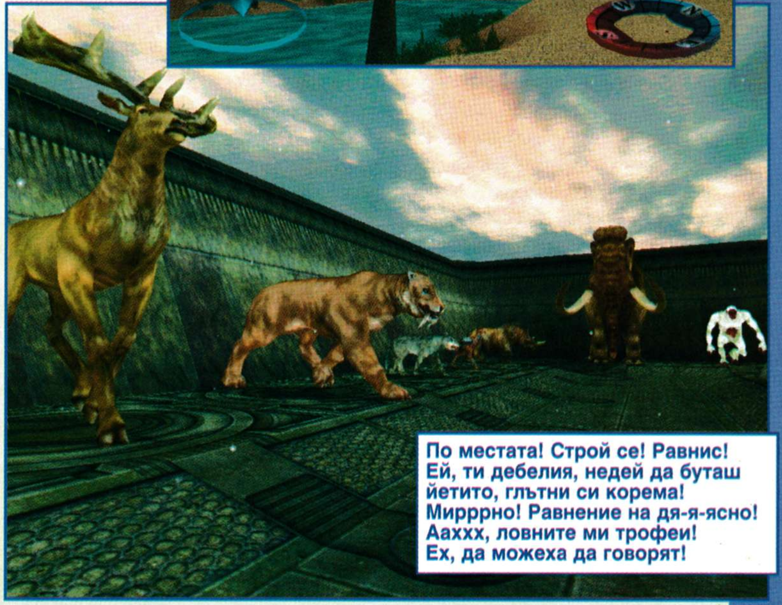
изстрел. Нищо, само мъртвите не хапят. Обаждаш се по радиото, но никой не идва да го прибере. Приближаваш се да го разгледаш. Прасе! Нищо и никакво прасе, а патроните отидоха нахалос. Поглеждаш електронната карта и насложените от биорадара червени точици. Плячката е далеч на северозапад и се отдалечава. Вадиш компаса и потегляш. Местността е насечена. Трябва да се спускаш в каньони, да изкачаш планини и да преплуваш реки. Трудно е, задъхваш се, уморен си. И отегчен - от половин час не си срещал жива душа. Никаква тръпка, никакъв адреналин. Замисляш се дали не можеш да осъдиш Съюза. Няма как, всички клаузи от договора са изпълнени. Ядосваш се и си обещаваш другия път да си повикаш кораба да те превози до мястото на събитието. Добре поне че малко остана. Преваляш хребета и спираш да се огледаш. Гъстата мъгла затруднява видимостта зад 300-400 метра. Изваждаш бинокъла за да се убедиш, че силуетите на хоризонта наистина са двойка вълнести носорози. Изстрелваш един пълнител по тях, колкото да ги подплашиш. Не само че не улучваш - и как иначе с пистолет от 400 метра, ами и амунициите свършват. Докато викаш кораба да ти донесе още боеприпаси, животните изчезват. Хукваш да ги преследваш и се натъкваш на кървави следи. Потриваш ръце доволно - значи все пак си улучил, и тръгваш по следата. За съжаление снегът постоянно навява и не след дълго кървавата диря изчезва. Въобще не ти се мисли какво щеше да правиш ако го нямаше радара. След още 15 минути трамбоване настигаш ранената жертва. Този път е самичка. Заклещила се е в един глух каньон, препуска като обезумяла напред-назад, пръхти и мучи, а планинското ехо разнася страшния рев. От време на време се опитва да изкачи отвесната скала. Ах, хванах ли те гадино, озъбваш се доволно. Този път си решил да й влезеш смело и да я разстреляш от упор. Камуфлажът и защитните миризми най-сетне ще свършат работа. Приближаваш се с пълзене на 40 метра, когато носорогът те забелязва. Опитва се да побегне и след като вижда, че няма накъде, се впуска в галоп право насреща ти. Изпразваш първия пълнител в него, но това сякаш само го разярява още повече. Докато презареждаш чудовището те наближава със страшна скорост. Чак сега виждаш колко е огромно. Съмнение и страх обземат душата ти. Правят ли му нещо въобще тия дребни куршуми? Уплахата повишава адреналина ти до краен предел, сърцето бие силно, кръвта бучи в ушите ти, с разтреперани ръце изпразваш последните осем куршума в зейналата паст на звяра. Умри гадино, защо не умираш??! Виждаш как грамадният звяр навежда глава надолу за да те подеме, после - болка, рогът чупи ребрата, промушва белия дроб, скършва гръбнака, задавяш се и бликналата в устата кръв спира крясъците ти. Последното нещо което минава през ума ти е носорожки крак.

Същата вечер, изказване на председателя на ЦК на СОБК:

- Господа, най-смелите от вас вече опитаха късмета си. Сто и двама се върнаха с празни ръце, имаме и три нещастни случая - поредното младежко безразсъдство, преполагам. А ето го и гордият собственик на първия ловен трофей. Препарирания див глиган може разгледате в новооткритата трофейна зала. Не забравяйте, че Съюзът изкупува всяко застреляно животно, а за упоените плаща 25% повече. Само 20 носорога и се сдобивате с тази прекрасна пушка, а срещу още 10 саблезъби тигъра така мечтаният снайпер става ваш. Кандидатите за лов през нощта да дойдат да получат очилата си за нощно виждане, утре рано призори пускаме третата група. Наслуки!



Транспортният кораб отнася ловния ми трофей.



По местата! Строй се! Равнис! Ей, ти дебелия, недей да буташ йетито, глътни си корема! Мирррно! Равнение на дя-я-ясно! Аахxx, ловните ми трофеи! Ех, да можеха да говорят!

Равносметката (както винаги, изключително субективна)

Ако ми бяха казали предварително, че Carnivores 3 е ловен симулатор, навярно въобще нямаше да взема да го тествам. Ако пък не се беше намерил един ентусиазиран приятел да разучи правилата и да мине първите и най-трудни моменти от играта, общата ми оценка щеше да е по шестобалната система. За мое щастие не се случи нито едно от тези неща. Защото Carnivores 3 се оказа игра увлекателна, с пристрастяващ геймплей и неповторима атмосфера. Класическата фраза за преди лягане "само още един ход" тук спокойно може да бъде перефразирана на "само още един мамут". Просто не помня от кога не съм се вживявал така, от кога не съм преживявал такъв първичен ужас, който да ме накара да отскоча половин метър назад от монитора, след като някой хищник издебне в гръб ловеца ми и го разкъса за секунди. Не мога да не оценя изключително реалистичния поведенчески модел на животните, който дори може да се настройва между силно и слабо аграсивен. Отдавам дължимото и на графиката, която далеч не е перфектна, но те кара да се чувстваш така, сякаш си вътре в събитията. Трябва да видите как само се поклаща и накуцва раненият мамут за да разберете за както ви говоря. Звуците са като истински и често те принуждават да се оглеждаш назад със свито от страх сърце, само за да разбереш, че кристалночистият зимен въздух е донесъл далечно ехо. Музика преднамерено липсва, защото само би разваляла автентичната атмосфера, пък и би попречила на ловеца да се ориентира добре по звуците, идващи от околната среда. Без никакви съмнения и угризения давам и отлична цялостна оценка на играта. Давам я, макар ясно да съзнавам, че към жанра на ловните симулатори у нас се храни голяма доза антипатия, причинена и от незнание, и от внушения на некомпетентни колеги. Давам я, макар да зная, че тази статия няма да промени нещата, но и с плахата надежда, че семената на съмнението ще покълнат у вас и някой ден ще се срещнем сред засрежените ловни полета, а после, отпивайки от роговете пенливо вино, ще се надлъгваме кой е гръмнал глигана с най-голямото копито.

Красиво е, мама му стара! Там ще си построя вила с парите от последната стипендия!

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	Общо
7.5	9.5	9.5	9.5	9.5

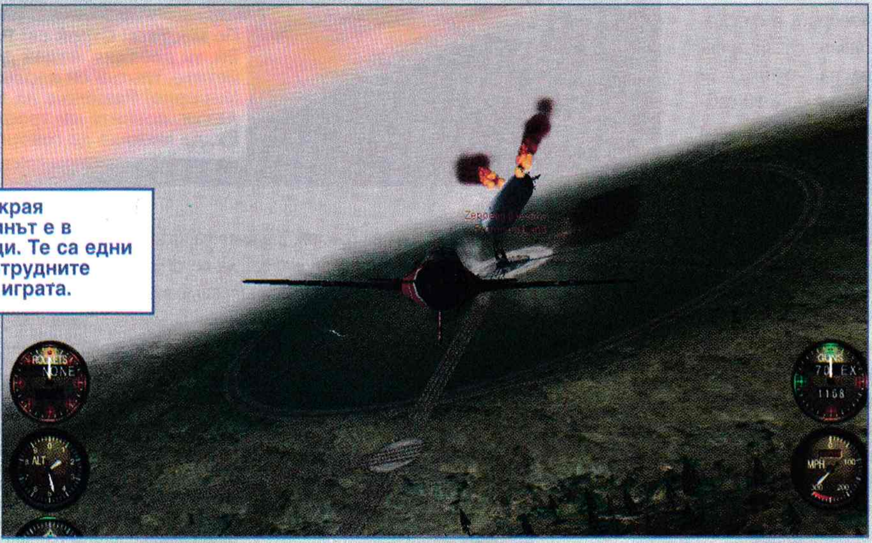
CRIMSON SKIES

Автор: Alex III

Преди много години, в небесата на далечната Америка...

Признавам, послъгах малко. За по-голям драматизъм, не от лош нрав или нещо такова - опазил ме бог. Вярно, че става дума за 1937 година, обаче първото ми изречение предполага, че говоря за събития, останали в миналото. Само дето в тази игра не става дума за нашия свят. Действието се развива на Земята, каквато би могла да бъде, ако историята се беше отклонила от пътя, който ни е познат от учебниците. С други думи, опитвам се да опиша събития, които всъщност не са се случили. А щом не са се случили, не принадлежат на миналото, нали така? Само че кажете ми как да говоря за работи, които са могли да станат, но по някаква причина не са?

Доколкото подобни въпроси биха заинтригували най-вече мозъчно болни филолози и изперкали фантасти, ще оставя разсъжденията по темата на тях, а аз ще продължа както си знам. Значи:



Най-накрая Цепелинът е в пламъци. Те са едни от най-трудните цели в играта.

В един алтернативен свят, през 1937 година. Светът е почти такъв, какъвто го познаваме от историята, но все пак има разлики. Първо, не съществуват Съединени Американски Щати. Този факт, макар и дълбоко положителен сам по себе си, не е бил достатъчен на създателите на Crimson Skies, затова те са запълнили открития от Колумб континент с 23 независими държави - всяка със собствени управници и уникални особености. Пацифика, Холивуд, Имперската държава (позната на повечето от нас най-вече с града Ню Йорк), Колумбия и Колорадо са само няколко примера. Липсата на централизирано управление е оставило грамадните пространства във вътрешността на континента почти без комуникации... до началото на века, когато в живота на хората навлиза въздушният транспорт. Грамадни силуети кръстосват небесата и хвърлят сенките си над суша и море, съкращавайки неимоверно разстоянията. Ерата на цепелините е в апогея си.

Непристъпни планини, гъсти гори, буйни реки и широки океани - те не представляват препятствие за въздушните гиганти. Пътници и товари могат да бъдат транспортирани бързо и евтино до произволна точка на света... Стига дирижабълът, който ги носи, да не се натъкне на непредвидени пречки. Насрещните ветрове и бурите не са нещо, което да вселява страх в екипажите на небесните кораби. Това, което ги ужасява, е възможността за среща с въздушни пирати.

Фактът, че небесните простори гъмжат от ценни товари и от пасажери, готови да плащат богати откупи за свободата си, комбиниран с липсата на организирана военна сила на континента, съвсем естествено води до появата на въздушни разбойници. Частните компании, които предлагат услугите си в областта на отбраната на пътуващите цепелини, печелят баснословни суми, но въпреки това не успяват да осигурят надеждна защита на клиентите си.

Играта започва с кратък кинопреглед, който изтъква за пореден път предимствата на въздушния транспорт, и представя най-известните лица сред небесните пазители на закона и пиратите. И двете страни имат своите асове, и двете страни имат предателите си, прескочили в противниковия отбор.

На вас се пада да поемете ролята на Нейтън Закари, капитан на дирижабъла "Пандора" и джентълмен на късмета. В началото той като че ли е странична фигура в голямата игра - даже не го споменават в "Парада на безчестието" в кинопрегледа - той е запазен само за най-известните пирати. Както казва Нейтън обаче, това скоро ще се промени. Веднага, щом планът му е готов.

Всъщност, първоначалното впечатление за мистър Закари може да ви подведе. Оказва се, че той е добре познат на колегите си корсари и на техните врагове. Само журналистите не са наясно кой е, но това е нещо, което можете лесно да поправите.

Всичко започва, естествено, от кораб със злато... Как точно да се доберете до скъпоценния метал, ще разберете, щом минете първите няколко мисии. В какво се състои самата игра?

Crimson Skies ви поставя в кабината на самолета на Нейтън. Планът е ясен, инструктажът - приключил. Излитате от хангара на "Пандора" и трябва да изпълните целите, които сте си поставили (понеже все пак вие, в ролята на капитан Закари, сте шеф на бандата главорези, която се вози на дирижабъла, и на вас се пада да командвате и да поведете хората си в битката).

Макар да управлявате летяща машина, не оставайте с впечатлението, че Crimson Skies е симулатор.

CRIMSON SKIES

Производител
Microsoft
Разпространител
Microsoft
Жанр
flight simulator
Internet
www.microsoft.com/games
Изисквания
Celeron 333, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

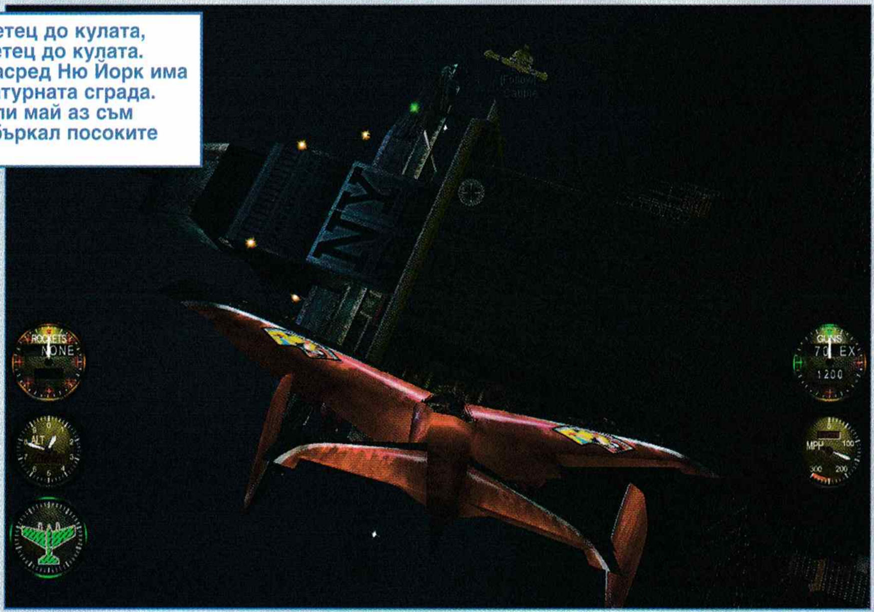
СДЪВКАНО И ...

От една простичка концепция, Microsoft са успели да създадат един много добър екшън-симулатор със силна история и завладяваща атмосфера

Аркадният елемент в полетите е доста засилен за сметка реалистичността, и това се вписва прекрасно в контекста на играта.

Като игрално изживяване бих я сравнил с някой космически симулатор от сорта на Wing Commander, само че още по-опростен. За илюстрация мога да ви кажа, че по подразбиране изгледът, от който управлявате самолета си, е в трето лице.

Не ме разбирайте погрешно.Управлението на фантастичните летящи машини на пиратите изисква умение и има тънкости, само че те се свеждат повече до ловкост на ръцете, отколкото до мисъл или следване на някакви процедури, както е при класическите симулатори.



Летец до кулата, летец до кулата. Насред Ню Йорк има катурната сграда. Или май аз съм объркал посоките

Една от най-силните страни на играта е дизайнът на мисиите. Задачите, които ще трябва да изпълнявате в тях, са страшно разнообразни и ефектни.

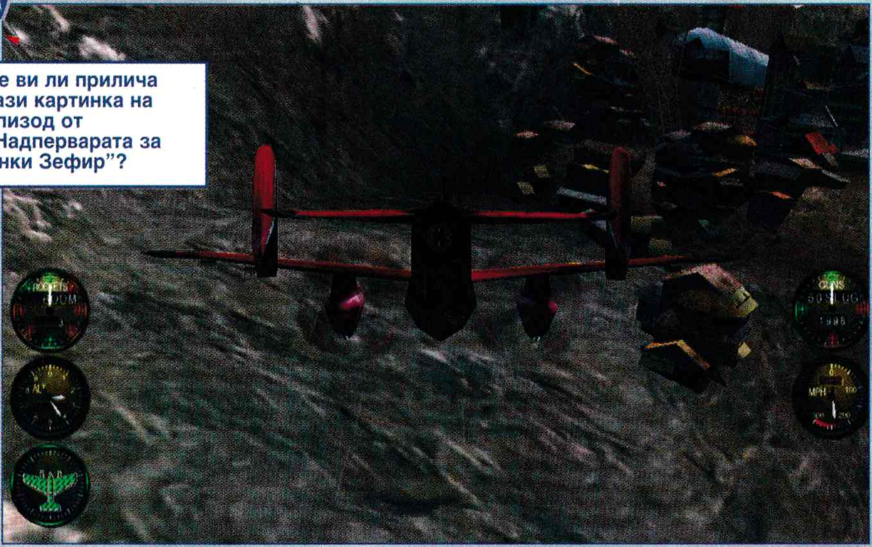
Да сваляте вражеските самолети е едва най-простата от тях. Ще трябва още да унищожавате наземни цели, да потапяте кораби, да следвате нечий чужд летателен апарат по даден маршрут, да повреждате или сваляте вражески цепелини, да доставяте или прибирате хора от определени места. Всяка от тези дейности сякаш е излязла от някой героичен филм. Например, сред вражеските пилоти ще има асове, с които Закари има стари сметки за уреждане, и често небето ще се превръща в арена на рицарски двубои между тях и вас. Самолетите, които ще трябва да преследвате, ще минават през каньони, пещери, под мостове и ниско над тесни улици. Даже в една от мисиите ще можете да се снимате във филм, докато летите зад самолетите на каскадьорите и повтаряте техните номера. Прибирането и оставянето на хора става, естествено, в движение и под вражеския обстрел, обикновено - сред труден релеф. Например - от покрива на влак, който се движи през тясна, криволичеща долчинка. Битките с неприятелските дирижабли са направо епични. Тук цепелините са доста различни от познатите ни газови балони, готови да пламнат като факли след първия откос, а понякога даже и преди него. Напротив - съперниците, които "Пандора" среща при рейдовете си, са здраво бронирани, накичени отвсякъде със зенитни оръдия, а на бордовете си имат едрокалибрени батареи за стрелба срещу други въздушни кораби. Отначало единственият начин да се унищожи дирижабъл ще е да се взривят тези тежки оръдия по време на стрелбата им, когато блиндираните капаци, които ги пазят, са отворени. По-късно ще... "придобиете" (е, законният им собственик вероятно би използвал по-силна дума) въздушни торпеда, които са единственото оръжие, способно да проникне през обшивката на цепелините и да взриви отвътре газовите балони. Даже и с тяхна помощ обаче няма да е никак лесно да свалите някой от небесните колоси, срещу които ще ви изправят дръзките планове на Нейтън.

Ето, че отново стана дума за плановете на пирата. Те са двигателят на историята - определят не само целите в отделните мисии, а развитието на събитията като цяло. Главно чрез тях играта успява да постигне уникалната си романтична атмосфера. Както споменах, златото поставя началото на действието, но историята продължава в неочаквана посока - някой се опитва да си играе не само с Нейтън Закари, а с цялата Америка. Макар "Пандора" да е дом на пирати, на бордовете й с големи букви е изписана думата "Справедливост". На капитана й въобще не му харесва някой да го прави на идиот, или да се възползва от уязвимостта на невинни хора и да ги превръща в цифри в поредната статистика на жертвите на въздушно пиратство. Когато една съперническа банда сваля повреден руски дирижабъл в океана и се опитва да потопи медицинския кораб, който се притичва на помощ на бедстващите хора сред водата, Закари вдига момчетата и момичетата си и излита да защити спасителите. В началото на играта вестниците споменават Нейтън и екипажа на "Пандора" като "международният престъпник и неговата шайка главорези". Постепенно слухът за делата му се разпространява, и той става "пиратът-джентълмен", а към края на историята грамадни заглавия на първа страница оповестяват на целия свят подвизите на "ексцентричния авантюрист Закари и неговите Ловци на съкровища".

Когато обаче той се хване за работа, можете да сте сигурни, че ще изпипа плана си до последната подробност така, че да не остави шанс на врага. В една от мисиите той разбира, че организацията "Въздушна сигурност Блейк" събира сили, за да притисне и унищожи "**Пандора**". С помощта на приятели, които му дължат "услуги" (ще рече - дължат му живота си), той предприема изпреварваща атака. Планира нещата така, че да хване врага си по време на ремонт на главния му цепелин. Организира саботаж на оръдейните люко

ПАНДОРА

В гръцката митология Пандора (означава "надарена с всички дарова") била жена, създадена по заповед на Зевс, за да накаже хората за това, че са приели огъня, който Прометей откраднал от Олимп. Боговете я дарили с красота, ум, хитрост и голямо любопитство. После Зевс я дал на Епиметей, брата на Прометей, който я взел за жена. В дома на Епиметей имало голям съд с тежък похлупак, който никой не смеел да отвори, защото това щяло да донесе нещастие. Любопитната Пандора отворила съда и оттам на свобода по света се разлетели всички болести и нещастия. Само плахата Надежда останала вътре, когато Пандора отново затворила капака.



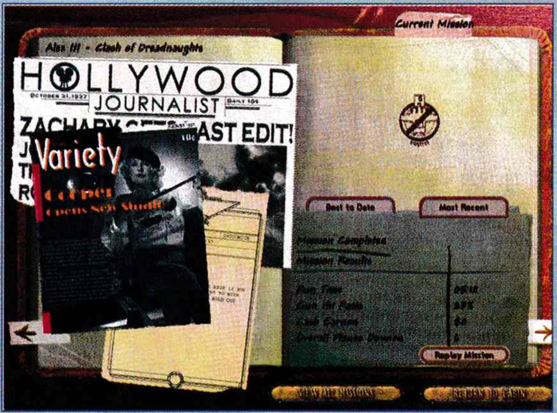
Не ви ли прилича тази картинка на епизод от “Надпреварата за Янки Зефир”?

ве (така че да не могат да бъдат затворени) и на прикрепящия механизъм, който закотвя дирижабъла за земята (така че да не може да бъде освободен). Освен това разузнава къде се намира радиоантената, която ще използва неприятелят, за да повика помощ, и решава да я унищожи в началото на битката. Резултатът е кървава баня, от която си тръгват единствено Ловците на съкровища, а враговете им претърпяват поражение, от което така и не успяват да се възстановят до края на играта. Страшно е даже да се помисли доколко хладнокръвно и прецизно може да работи умът на пирата.

Crimson Skies е пример за перфектно направена игра.

Идеята на геймплея в нея е в най-добрия случай елементарна. Ако не Microsoft, а някой друг се беше захванал с разработката й, вероятно тя щеше да заслужава само няколко изречения в рубриката "От крак на крак". По начина, по който е направена обаче, тя е жива илюстрация и доказателство за убеждението ми, че велика игра може да се направи даже от най-тъпата или изтъркана идея. Важното е дизайнерите да имат въображението и средствата, за да я допълнят с това, което й липсва. Да я шлифоват до най-дребната подробност. "Бог се крие в детайлите", казваха в един филм, и Crimson Skies показва, че това е вярно. От началото до края в нея ще откривате наглед несъществени неща, малки добавки към иначе простата й идея, но когато всичко се събере накуп, се получава удивителен резултат. Всичко започва още по време на инсталацията. Докато файловете се копират на твърдия ви диск, ще можете да чувате радиообмена по време на една от битките, които "Пандора" и екипажът й водят. Заслушайте се, там стават интересни неща. Още преди да сте видели дори менюто на играта, вече ще знаете доста за това какъв човек е Нейтън Закари и доколко хората му вярват.

Филмчетата между кампаниите, снимките на подвизите ви, които получавате в края на мисиите, репликите, които ще слушате по време на инструктажите, гласовете на приятелите и враговете - това е, което създава атмосферата на играта. А също брилянтните планове на героя ви, развитието на историята, това, как Закари реагира на делата на противниците и съюзниците си, как е верен на хората си и е винаги готов да защити правдата (даже да помогне на враговете си, ако са в беда), неотразимият му чар, заразителният му смях, самохвалството и самоувереността му - всичко това някак си пасва в една обща картина, създава цялостен свят. И за разлика от мрачната, безнадеждна визия в повечето модерни игри, тук настроението е някак свежо и светло.



Даже най-трудните мисии, които съм пробвал десетки пъти, докато успея да ги мина - дори те не успяха да ме накарат да ругая играта и създателите й.

Просто сърце не ми даде (между другото, ако не успеете да се справите с някоя мисия в три поредни опита, играта ви пита дали не искате да я пропуснете, и да продължите нататък; аз не се възползвах от тази възможност).

Другото нещо, което ме впечатли (и страхотно ми хареса), е чувството за хумор, което се излъчва от играта. Чудесен пример за него са изрезките от вестници, които събирате след всеки полет. Там можете да прочетете как медиите представят пред обществеността делата ви. Почти никога няма да видите достоверен репортаж за събитията. В повечето случаи журналистите описват това, което биха искали да се е случило, а не реалните ви действия. Често в две различни статии пише противоположни неща, при това - всичките грешни. Например в мисията, в която спасявате медицинския кораб, се говори за "две пиратски банди, които се бият за плячката от паднал дирижабъл", и за "съвместни пиратски действия срещу руски небесен кораб". Двете неща са горе-долу еднакво далече от истината, но това го знаете само вие и хората, които сте спасили, а за всички останали по света Ловците на съкровища представляват просто шайка мародери. Адски е смешно, обаче също така ви кара да се замислите доколко може да се вярва на това, дето го пише по вестниците (и списанията за компютърни игри :).

Грях ми на душата, обаче в момента просто не мога да измисля някакъв недостатък, който да припиша на Crimson Skies. Е, добре де, може би музиката малко бързо омръзва, и част от мисиите вероятно ще ви се сторят доста трудни (поне за мен беше така - докато не разсъдих малко над въпроса къде греша и не измислих по-рационален начин да подходя към тях), но в общи линии - това е. Графиката е доста хубава, дизайнът на нивата е сред най-добрите, които съм виждал в подобни игри (можете да летите над доста реалистичния Манхатън, и даже през буквите на надписа "Холивуд" в Холивуд), облаците са красиви, управлението на самолетите - лесно, прицелването - удобно (не е необходимо да се грижите за "водене" на целта - когато насочите мерника си в нещо, оръдията ви сами внесат корекцията, необходима за стрелба по движещата се мишена), звуците са реалистични, видовете самолети - разнообразни (с развитието на играта получавате достъп до нови машини и оръжия), изкуственият интелект - може би не точно отличен, но съвсем не тъп.

Въобще, този път Microsoft май са надминали себе си, и са дали в ръцете на геймърите едно интересно, забавно, романтично, героично и увлекателно заглавие. Без значение дали досега сте си падали по въздушни и космически симулатори или аркадни игри, на всяка цена опитайте Crimson Skies. Смятам, че няма да съжалявате.

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	Общо
8.5	8.0	7.5	9.0	9.0

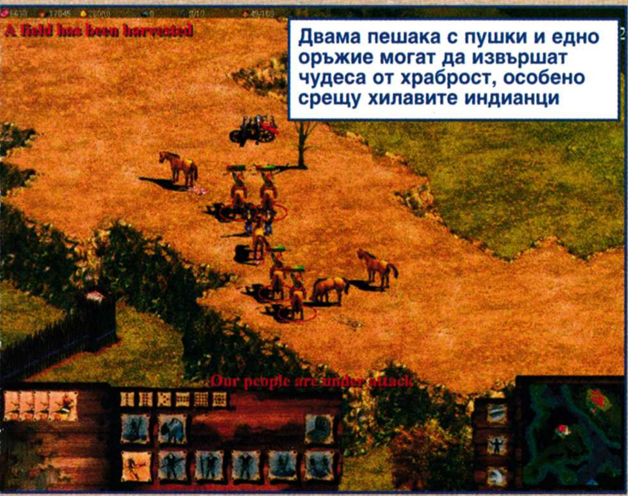
AMERICA

ОЩЕ ЕДНА ОТ ОНЕЗИ ИГРИ, КОИТО НИ КАРАТ ДА ОЦЕНИМ AGE OF EMPIRES

Автор: Freeman

AMERICA
Производител
Data Becker
Разпространител
Data Becker
Жанр
Echtzeit Strategie
Internet
www.databecker.com
Изисквания
Rechner auf 433MHz, 64MB RAM 460MB Festplatte
СДЪВКАНО И ...
America е стратегия в реално време, която прилича адски много на Age of Empires. Иновативните идеи в нея са удавени от големите проблеми, които играта има.

По едно време замислях разказче, което така и не написах, но основната му идея помня и досега. В него щеше да се разказва за Ордена на Историците на Вселената. Странни и тайнствени персони, които карат нещата да се случват. Най-общо казано те трябваше да пишат историята, вместо, както е прието, само да я документират. В редки случаи даже щяха и да я пренаписват. Ако някой някога се е чудел, какво или кой стои зад боговете, този разказ може би щеше да му даде един от възможните отговори. Всъщност между боговете и историците трябваше да съществува сложна взаимна връзка, те някак взаимно щяха да си влияят и..., абе както и да е, да не задълбаваме - така си и останах само с това "трябваше". Към този кратък, но много сантиментален откъс от моя живот ме върнаха създателите на America, германците от Data Becker, които просто са се изгаврили с Американската история, доколкото такава изобщо съществува разбира се. Иначе казано: пренаписали са я, както на тях им изнася. По-безпардонна злоупотреба с историческите факти, поне аз, не помня от времето на учебниците си по съвременна българска история, а това беше преди бая време. Честно казано именно този факт ме привлече към играта. В Нет-а вече всички американски сайтове се бяха разсмърдяли по повод гореспоменатото, а всяко нещо, което може да накара янките да се разсмърдят заслужава внимание. Така мисля аз. Да! В последствие се оказа, че са смърдели с пълно основание, но от това на мен само ми стана още по-хубаво.



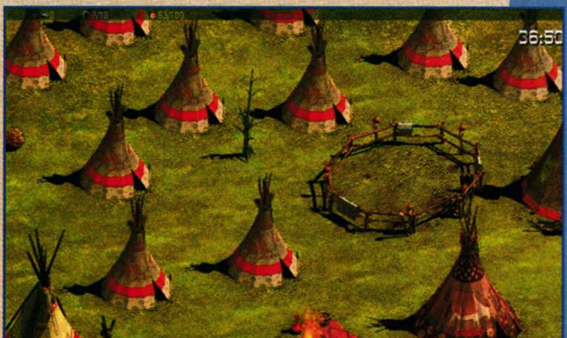
Двама пешака с пушки и едно оръжие могат да извършат чудеса от храброст, особено срещу хилавите индианци

Действието се развива по времето когато все още има достатъчно силни индиански племена, способни да се противопоставят на тълпите експанзионистични бледолики натрапници. Точно около това се завърта и сюжетът на играта - борбата за колонизирането на обетованата земя. Защото преди да се превърне в "Страната на неограничените възможности", Америка е трябвало доста да поограничи свободите на коренното си население. Но знаете, така е в живота, щастието на едни твърде често се гради върху нечие чуждо страдание. Всъщност нямам намерение да ви преподавам етика, нито пък да ви разказвам сюжета. Освен, че е исторически и хронологически некоректен, той е и доста безинтересен, поне от моя гледна точка. Единственото, което трябва да знаете е, че ще ви се наложи да изпълните множество мисии (преди всяка от които обстойно ще ви се разкрива част от сюжетната линия), свързани най-често със строеж и развитие на база и унищожаване на врага. На практика унищожаването на врага не винаги ще е задължително, например ако мисията ви е да ескортирате някого или нещо до еди къде си, ще е достатъчно просто да стигнете до там с въпросния или с нещото, но при всички случаи помага. И като си говорим за строеж и развитие на бази се сещам, че още не съм ви казал най-важното:

America е отявлен клонинг на Age of Empires

Всъщност игрите дотолкова си приличат, че на пръв поглед е трудно да бъдат различени. Но само на пръв поглед. Да, дизайнерите са крали безобразно наистина. Юнашки, е най-точната! Геймплеят, самият изглед на играта, менютата, интерфейса..., че дори и ъпгрейдите са, къде повече, къде по-малко, изкопирани от класическата стратегия на Microsoft.

След повечко игра обаче веднага започват да изпъкват и разликите. Най-съществените са по отношение на расите и технологичното дърво. За разлика от АОЕ, където, както на шега се изрази Alex, расата е само една, тук те са четири и действително се различават помежду си: индианци, мексиканци, престъпни банди и редовата американска армия. Изброявам ви ги в реда, по който ще трябва да изиграете кампанията. Започвате с индианците. Което не бива да ви плаши. Аз например веднага се почувствах в свои води. Когато си живял в собствената си държава като индианец, едва ли трябва да те притесни фактът, че ще се наложи да се превъплатиш в такъв и на екрана. Още повече, че, както ни учи и поговорката, всичко



Типи до типито. Базата на индианците е най-икономична откъм необходимо място за строене.

е добре тогава, когато свършва добре. Нали така?! В края на кампанията ще станете бели хора, не се кахърете.

Но да се върнем на въпроса:

ИНДИАНЦИТЕ

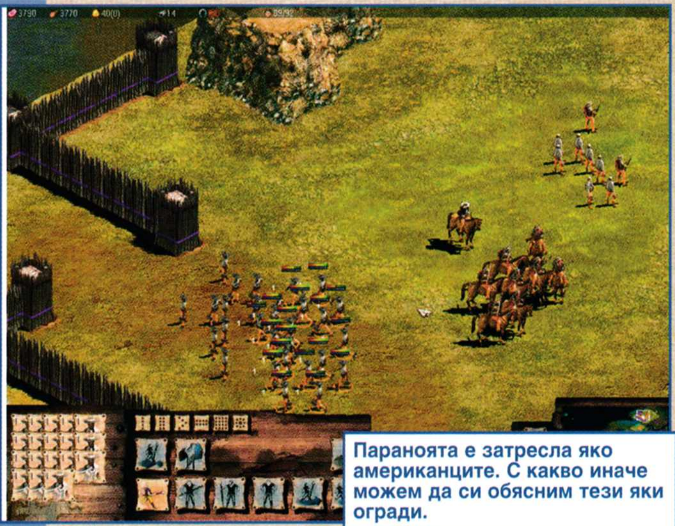
По мое мнение, доста осакатена раса. Или по-право, доста трудна раса. Най-вече заради липсата на добро въоръжение и от там на силни единици. С лъкове, ножове и копия срещу пушки, пистолети и топове... хм, какво да ви кажа, не върви. Жалка работа. Един войник претрепва по трима-четирима индианеца като кучета. Все пак и червените братя могат да се въоръжат с пушки. Макар да не могат да си ги произвеждат, те могат да си ги откраднат. За целта из картите (това важи и за мултиплеъра) все има по някой и друг оръжеен склад за обиране. Въпреки това индианските пушкаджии, в сравнение с белите си опоненти са доста калпави стрелци, пък и въпросните складове не са чак толкова много.

Отчитайки всичко гореизброено, дизайнерите явно са решили да компенсират тези недостатъци, като са дарили червенокожите с няколко екстри. Преди всичко силата на индианците е в количеството. Единиците им са по-евтини от тези на останалите раси и се "произвеждат" по-бързо. Могат да регенерират здравето си без помощта на специална (и скъпоструваща) лекуваща единица, което ги прави много удобни за изненадващи партизански акции, в които с минимални жертви да се постигат максимални щети на вражеските сгради и единици. В подкрепа на последното идва способността им да плуват, както и тази да се дегизират (след съответните ъпгрейди, разбира се). Първото им позволява да прекосяват реките по картата, където пожелаят, а не само през бродовете, както са принудени останалите раси, а второто да отстрелват враговете си без да бъдат забелязвани - стига да не се движат и да не са в близост до наблюдателна кула на врага. Иначе картината на десетина-двайсет подтичващи по терена храстчета може и да е комична наистина, но винаги е изрисувана с леталните багри на скоропостижната смърт. Не на последно място трябва да спомена и шаманите. При умело използване те могат да изиграят решаваща роля в играта с магиите, които владеят. Никоя друга раса няма подобен магически юнит.

И за капак не мога да не им призная едно на индианците - цялото бачкане пада върху плещите на жените - строежът на различните типита (така наричат палатките си), обработването на нивите. За мъжете остава само да си джиткат на компютрите. Хе-хе, ебаси кефа!

МЕКСИКАНЦИТЕ

Тук на женичките се пада само полската работа. Строят мъжете. При това строят добре. За разлика от индианците, които нямат никакви защитни сгради и съоръжения, те могат да издигат стени, наблюдателни кули със стрелци в тях, фортове и прочие. В една добре укрепена мексиканска база се влиза трудно, а най-често се излиза с краката напред. При все това мучачосите са селяндури, което в случая не е лошо, тъй като им позволява например да си отглеждат крави, които после продават за злато. Могат и да ги колят за месо, но последното е нерентабилно, защото кравата дава много по-малко храна отколкото отива за отглеждането й. Освен това сомбреросите са развили затворено стопанство, включващо и пазари, в които могат да разменят едни ресурси за други. И като стана дума за ресурси, в играта те са общо четири - дърва, злато, храна и пушки.



Параноята е затресла яко американците. С какво иначе можем да си обясним тези яки огради.

Общо взето прадедите на днешните ритнитопковци, които нашите футболни национали напоследък изтупват като брашнени чували всеки път, когато ги хванат, са доста корави пичове. След съответния ъпгрейд те придобиват вродената способност на индианците да възстановяват здравето си и стават сериозен противник. Като прибавим към това сравнително бързото им "произвеждане" и възможността да изваждат лекуваща единица (Nun), която се оправя доста добре с работата си, две-три групи най-обикновени гаучоси са способни на чудеса.

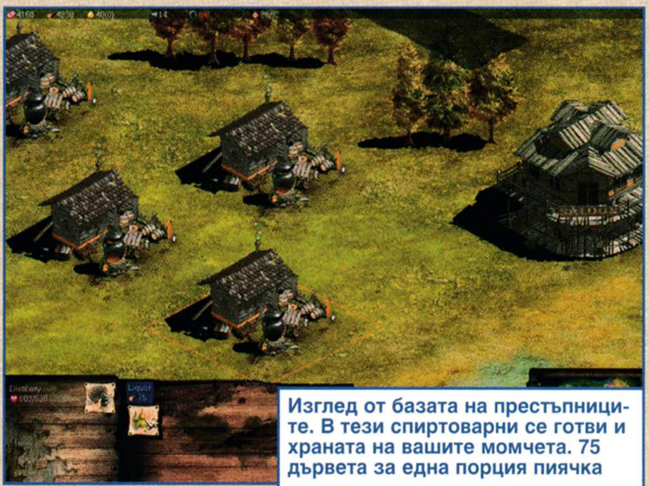
БАНДЮГИТЕ

Ето ги и моите любимци. Какво представлява едно бандитско селище в пълния си разцвет? Сива, груба, мрачна централна сграда с издигнати бесилки отпред. Сиви, грозни, ръбати постройки, които на фона на галещата окото белокаменна овалност и меката на мексиканските хасиенди с красиво подредени керемидени покривчета, навяват единствено асоциации за полупияни, космати типове, вонящи на бъчва с предрезгавели гласове и надебелели езици, драйфащи по ъглите. Доста добра асоциация впрочем, щото е близка до истината. Сред събраната от кол и въже пасмина жени няма, поне не и такива, които да бачкат извън сградата на Saloon-а по какъвто и да е друг начин освен по гръб. Но ние тях не ги виждаме, така че не им обръщаме и внимание. Бандите не развиват стопанство, няма ниви, няма добив на храна, нямат и икономика. Единственото нещо, което ги крепи е якото поркане. Погледнато от този ъгъл строежът на спиртоварни е от жизнено значение. За да ви стане по-ясно, ето ви пример. В спиртоварните се изразходват дърва. От 75 дърва получаваме една бутилчица. Тази бутилчица е равна на 40 храна. Храната се трупа. Производството на всяка единица изисква определено количество храна... Ето, колко е просто: "Във виното е истината", както са казали още

АМЕРИКА

Америка е открита през 1492 година от Христофор Колумб. Това го знае абсолютно всеки. По-малко известният факт е, че експедицията на Колумб всъщност се е опитвала да достигне Индия. По това време търговията с азиатската страна била невероятно печеливша. Колумб си е мислил, че е стигнал до Индия и затова е нарекъл туземците индианци - название, което се е запазило и до днес. И тъй като остава още малко място, а така и така сме започнали да разказваме вицове ето и един за индианци:

Един индианец рекъл на друг „Ревящ бик, защо не си сменим имената и да ги направим като американските. Виж какви са им звучни - Джон, Том, Бил.“ Ревящият Бик му отговорил: „ Е. не си прав Кучи Гъз. И ние индианците си имаме хубави имена“



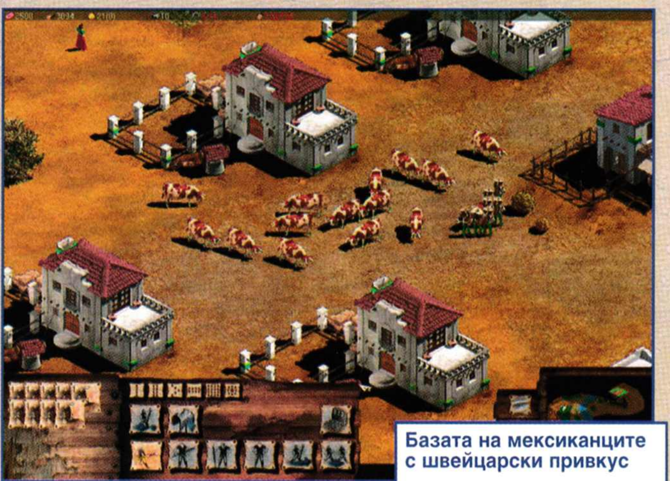
Изглед от базата на престъпниците. В тези спиртоварни се готви и храната на вашите момчета. 75 дървета за една порция пиячка древните. И в дървото, и в дървото, бих добавил аз! Но да оставим тази тема. Онова, което исках да кажа е, че с дегенератите се играе най-приятно и лесно. Просто микро-мениджмънтът, с който неминуемо сте заангажирани в America и който при останалите е много досаден (свързан е най-вече с постоянно изчерпващите се ниви, които трябва да подновявате ако не искате да останете без храна) тук е сведен до един търпим минимум. Освен това единиците им са брутално корави. Помитат всичко. Тук специално трябва да изтъкна бомбаджиите, които, поне според мен, са най-добрият юнит в играта - бързи, маневрени, с доста кръв, с голям обсег и много, ама много splash damage.

Абе няма какво повече да ви разправям за бандитите, пичове отвсякъде. Мъжкари! Просто трябва да ги чуете как се оригват!

ЯНКИТЕ

Е, стигнахме и до върха на хранителната верига. Уж, де. Американците много приличат на мексиканците. Аналогични сгради, аналогичен начин на игра и път на развитие. И те са селяндури, и те имат икономика, и те произвеждат, и те строят стени и фортове... (Между другото това със строежа на тези фортове, по моему, дебалансира играта. Много яка сграда е Фортът. Вътре можеш да вкараш до десет стрелци, отвън да разположиш още няколко, една-две кули в близост, едно-две оръдия и край. Няма минаване оттам братче. На всичко отгоре, след като го сринеш стрелците отвътре не умират ами са си свежи кат' карфиолчета и продължават да те пуцат.) Въпреки приликите обаче има и сериозни разлики. Те се изразяват най-вече в единиците - цена, време за "производство", показатели и прочие. Няма да се спирам на тях, не са кой знае колко интересни. Докато обаче съм на вълна единици нека ви кажа и още нещо любопитно, с което America се отличава от AOE. Тук, за да си произведете кавалерия (и четирите раси имат единици на коне) трябва или да си ги уловите (по картата винаги има свободни мустанги) или да си ги отгледате в конюшните.

И тъй, приключихме с расите. Да се прехвърлим на Технологичното дърво. Тук нещата стоят зле.



База̀та на мексиканците с швейцарски привкус

Тех-дървото е хилаво - бедно и скучно. Ъпгрейдите са ужасно сходни и за четирите раси, а и са почти едно към едно изкопирани от AOE.

Имате по два ъпгрейда за дървосекачите, миньорите и нивите, по три за оръжията и броните, по два за кулите, няколко по специфични за специалните единици на отделните раси и толкоз. Голяма скръб. Начинът, по който е замислена играта отхвърля всяка възможност за преминаване от ера в ера. Както казах, МЪКА!

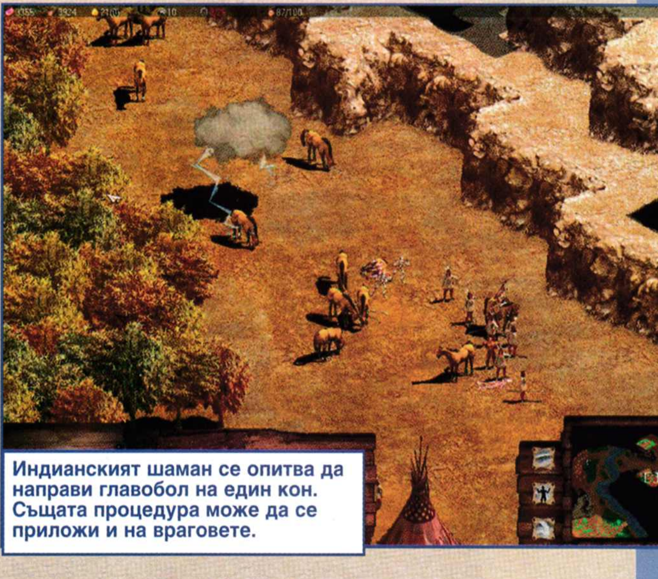
С това обаче недостатъците на America не се изчерпват, а само се поставя началото на дългия им списък. Към него ще прибавя трагичния алгоритъм за намиране на пътя (Pathfinding), малко вече поостарялата графика (но все пак играта изглежда прилично), на фона на която системните изисквания са неоправдано грандомански (и като си говорим за това нека спомена, че на компютър, на който AOE се играе без проблеми в мрежа с още 3-ма играчи при същите условия America едва се влачи), работниците, които след като си свършат работата застават мирно и в тази неудобна поза могат да дочакат края на играта, без да се сетят да подхванат нещо друго (както е в Tzar и add-on-а на AOE), тактично казано посредственият Изкуствен Интелект (поведенческият модел на единиците твърде често е абсолютно неадекватен на произтичащите събития и е твърде вероятно в един момент да се окаже, че войската, която сте оставили да охранява даден периметър или била избита без да даде един изстрел или пък е била увлечена в чуждата база и в последствие изклана), споменатата по-горе непрекъсната нужда от кликане и занимаване с досадното задължение да подновявате нивите, както и много други дребни и едри несъвършенства. Всичко това налага постоянното ангажиране на играча с твърде дребни неща, които убиват голяма част от удоволствието.

Иначе с ръка на сърцето признавам, че в играта има и прекрасни хрумвания. Приятно впечатление ми направи разликата в скоростта, с която се придвижват работниците когато са с празни ръце и когато са натоварени, както и очевидното усилие, което изразява позата им във втория случай. Едно добро решение е и иконката прехвърляща те на бездействащ в момента работник. Нещо, от което обаче нямаше да има нужда при положение, че те нямаха навика да бездействат.

Има, наистина има отделни детайли, в които играта блести.

Едно такова на пръв поглед маловажно нещо например, е разликата в необходимата площ за разгръщане на базата за отделните раси. Общо взето на една трета от територията необходима на мексиканците да си развият базата се побира една индианска такава. Което прави лагера на индианците доста по-компактен и лесен за отбрана. Да не говорим, че червенокожите могат да пренасят палатките си (и цялата база всъщност) където им скимне. Все неща, който, както мнозина от тези, които решат да играят играта ще разберат, изобщо не са за подценяване. Звуците в играта също заслужават добри думи.

В заключение? Хм, и аз не знам.



Индианският шаман се опитва да направи главобол на един кон. Същата процедура може да се приложи и на враговете.

В математиката две и две винаги е четири, в действителност обаче и в игрите като част от нея това не винаги е така. Не бих отрекъл играта категорично, не бих ви я и препоръчал горещо. Лично аз смея да твърдя, че се позабавлявах и съм доволен, че я поиграх. Най-малкото заради това, че тя събуди носталгията ми по Age of Empires, която сега, надлежно преинсталирана, само чака да приключа тази статия, за да ме погълне отново.

Което точно в този момент се и случва.

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	ОБЩО
8.5	7.0	8.5	8.5	8.5

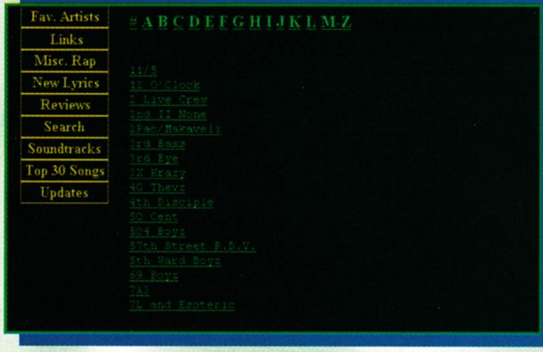
WEB

Cool Video Clips
http://www.coolvideoclips.com/

Cool Video Clips
Funny
Sexy
Gross
True Stories
Jokes
Cartoons
Links
Magic Tricks
Illusions
Animals
Work
Bizarre
CVC

Петък вечер, връзката надвишава 5 килобайта, чудите се с какво да си запълните трафика... защо не си свалите няколко смешни клипчета? На този сайт ще намерите стотици, които да ви развеселят - от еротични до противни, с животни или хора, важното е смях да пада! Ако клипчетата, които намирате от време на време на нашия диск не ви стигат, посетете Cool Video Clips и се насладете на разнообразието.

Official Hip-Hop Lyrics Archive
http://www.ohhla.com/


Fav. Artists
Links
Misc. Rap
New Lyrics
Reviews
Search
Soundtracks
Top 30 Songs
Updates
# A B C D E F G H I J K L M-Z
11/5
12 O'Clock
2 Live Crew
2nd II None
2Pac/Makaveli
3rd Bass
3rd Eye
3X Krazy
40 Thevz
4th Disciple
50 Cent
504 Boyz
57th Street R.D.V.
5th Ward Boyz
69 Boyz
7A3
7L and Esoteric

"Heya, mother<beep>, what <beep>, er?" - Един от често срещаните моменти при "черните" парчета, които заливат музикалният пазар е, че максимално количество жаргонни думи се изговарят за минимално време. Това води до проблеми за западните слушатели, какво да кажем за нашите си. Този сайт предлага колосален архив от текстовете на почти всяка песен на негърски изпълнител/състав, за които може да се сетите. Посетете го задължително, дори и да не сте фен!

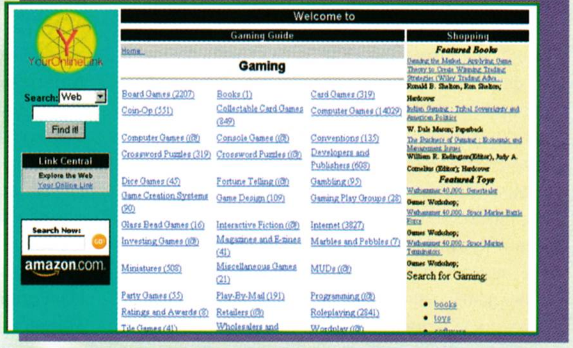
Elfwood
http://elfwood.lysator.liu.se/

ELFWOOD
- Art Quick Find -
About this site
Guestbook
FAQ
New additions
Mailing lists!
Discussion Boards
Odds'n'Ends - Misc pages!
Link to us! (Banners to download)
Suggested reading at the Library!
The Fantasy Art Resource Project! (FARP)
FantasyHoo: Link index to SF&F sites!
View a random picture!
Copyright info
Chat with us (IRC)
How to Join us!
Awards
Press Room
Elfwood Rules (ERB)
Tara C. Godwin
[See more >>]
Robin Morero

Welcome to largest SF&F art and fiction site in the world!
We have over 125000 original SciFi&Fantasy pictures, and 10000 stories online!

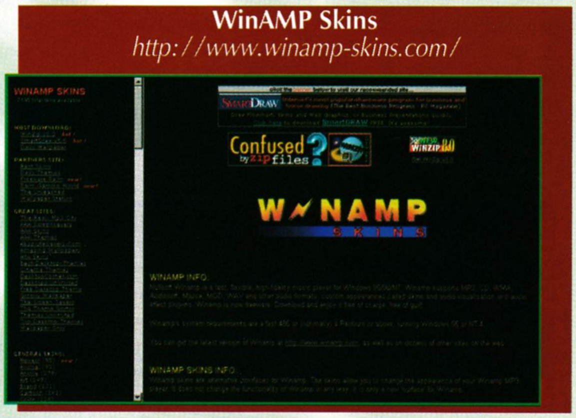
Ако сте запален фен на фентъзи литература и изкуство със сигурност този сайт има шанс да стане вашият любим. Elfwood е организация, която предлага на художници и писатели възможността за изява в най-голямата в света галерия и библиотека на аматьорски фентъзи произведения. Посетителите имат избор от непрекъснато нарастващ архив от над 10,000 картини и 5,000 разказа, някои с изумително качество.

Your Gaming Links
http://www.yourgaminglink.com/


YourOnlineLink
Search: Web
Find it!
Link Central
Explore the Web
Your Online Link
Search Now:
GO!
amazon.com
Welcome to
Gaming Guide
Home
Gaming
Board Games (2207)
Coin-Op (551)
Computer Games (@)
Crossword Puzzles (319)
Dice Games (45)
Game Creation Systems (90)
Glass Bead Games (16)
Investing Games (@)
Miniatures (508)
Party Games (55)
Ratings and Awards (8)
Tile Games (41)
Books (1)
Collectable Card Games (849)
Console Games (@)
Crossword Puzzles (@)
Fortune Telling (@)
Game Design (109)
Interactive Fiction (@)
Magazines and E-zines (41)
Miscellaneous Games (21)
Play-By-Mail (191)
Retailers (@)
Wholesalers and
Card Games (319)
Computer Games (14029)
Conventions (135)
Developers and Publishers (608)
Gambling (95)
Gaming Play Groups (28)
Internet (3827)
Marbles and Pebbles (7)
MUDs (@)
Programming (@)
Roleplaying (2841)
Wordplay (@)
Shopping
Featured Books
Featured Toys
Games Workshop;
Search for Gaming
books
toys

Още една геймърска директория с връзки към най-различни сайтове, ще си кажат някои, но Your Gaming Links е с по-обширна тематика, излизаща извън рамките на интерактивните забавления. Тази директория води към ресурси с информация за настолни игри, игри сред природата, игри с карти и зарове, игри с топчета, история на игрите и т.н. Ако си мислите, че игра - това е да стоиш пред монитора и да стреляш приятелчетата си на Counter-Strike - посетете Your Gaming Links

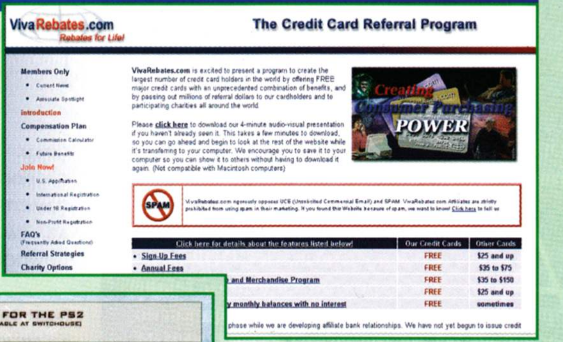
WinAMP Skins
http://www.winamp-skins.com/


WINAMP SKINS
SmartDraw
Confused by zip files?
WINZIP 8.0
WINAMP
SKINS
WINAMP INFO
WINAMP SKINS INFO

Този сайт има толкова сполучливо избрано име, че направо е невероятно да мога да добавя нещо в повече - просто един грамаден архив с "кожи" за WinAMP. Това, което е интересно за него, е че съдържа над 14,000 предложения сред които доминират теми посветени на кино и музикални звезди, посветени на компютърни игри, на филми и т.н. рекламни предложения. Интерфейсът е сполучлив, макар и малко недовършен. Pop-Up Alert!

VivaRebates
http://www.vivarebates.com/

Едно предложение, което няма да си позволите да пропуснете, Viva Rebates предлага на всеки (в това число и на международни посетители, включително България) безплатна кредитна карта!!! Да точно така, добре сте ме чули(прочели) - става дума за VISA-съвместима кредитна карта. Уловката е в сериозно по-високите такси от стандартната, но не чак толкова, че да превърнат предложението в капан за мишки.


VivaRebates.com
Rebates for Life!
The Credit Card Referral Program

- Members Only
  - Current News
  - Associate Spotlight
- Introduction
- Compensation Plan
  - Commission Calculator
  - Future Benefits
- Join Now!
  - U.S. Application
  - International Registration
  - Under 18 Registration
  - Non-Profit Registration
- FAQ's (Frequently Asked Questions)
- Referral Strategies
- Charity Options

VivaRebates.com is excited to present a program to create the largest number of credit card holders in the world by offering FREE major credit cards with an unprecedented combination of benefits, and by passing out millions of referral dollars to our cardholders and to participating charities all around the world.

Please **click here** to download our 4-minute audio-visual presentation if you haven't already seen it. This takes a few minutes to download, so you can go ahead and begin to look at the rest of the website while it's transferring to your computer. We encourage you to save it to your computer so you can show it to others without having to download it again. (Not compatible with Macintosh computers)

VivaRebates.com vigorously opposes UCE (Unsolicited Commercial Email) and SPAM. VivaRebates.com Affiliates are strictly prohibited from using spam in their marketing. If you found this Website because of spam, we want to know! Click here to tell us

Click here for details about the features listed below!	Our Credit Cards	Other Cards
Sign-Up Fees	FREE	$25 and up
Annual Fees	FREE	$35 to $75
and Merchandise Program	FREE	$35 to $150
	FREE	$25 and up
y monthly balances with no interest	FREE	sometimes

phase while we are developing affiliate bank relationships. We have not yet begun to issue credit

Video Games Music Archive
http://www.vgmusic.com/

Обичате ли игрова музика? Искате ли да си пускате от време на време парчета от класики като DooM, Sonic, Final Fantasy, Space Quest...? Ако носталгията вече говори у вас, посетете този архив предлагащ над 12,000 MIDI парчета с музика от любимите ви компютърни игри. За съжаление форматът MIDI не може да се похвали с необходимото качество (освен ако нямате SB Live), но от друга страна няма да се наложи да чакате!

GT3 FOR THE PS2 (AVAILABLE AT SWITCHOUSE)

VGMUSIC MENU

Archive News

Wednesday, Feburary 14th, 2001

Happy Valentines Day!

Video Game Music Archive
VGMusic Archive
Site Index
GO

The MOD Archive
http://www.modarchive.com

MAIN
MODS
REVIEWERS
ARTISTS

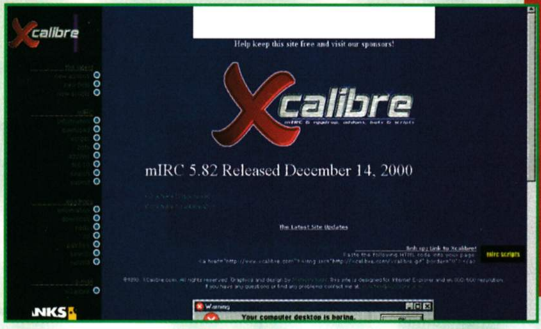
Ето и още един музикален архив, този път посветен на добрия стар MOD формат (S3M, XM...), който вече десетина години си остава предпочитан формат за начинаещия музикант, лишен от качествена апаратура. За незапознатите, този формат музика включва партитура (подобно на MIDI) и дигитални ефекти (инструменти), които смесва в реално време. Така парче с обем от 1 MB може да съдържа часове електронна музика. Всички MOD формати се просвирват от WinAMP, така че няма да имате проблеми с над 10,000 парчета които ще намерите тук.

Dungeons & Dragons: The Movie
http://www.seednd.com/

След над десет години усърден труд най-сетне на 8-ми декември се състоя премиерата на Dungeons & Dragons: The Movie, филм по първата настолна ролева игра, станала легенда из целия свят. Филмът с участието на Джереми Айрънс, Тора Бирч и Джъстин Уейлин създаден от New Line Cinema е истинско произведение на изкуството в областта на визуалните ефекти, използващо труда на цели пет холивудски SFX студия. Официалният сайт предлага страхотна разходка из филма и процесът на създаването му, раздвижена от Flash в индустриални количества. Това е един сайт, който просто трябва да бъде посетен от всеки почитател на жанра фентъзи! Същото трябва да се каже и за самия филм, който всички в GW очакваме с трепет по българските екрани.

Xcalibre.COM
http://www.excalibre.com/

Запаленият chat-ър трябва задължително да познава този сайт, защото той е може би най-големият архив от mIRC скриптове, допълнения (add-on-и) и eggdrop ботове. Ако търсите нови възможности за своя добър стар mIRC тук имате избор между хиляди цялостни решения или допълнения с които да изградите мечтаният скрипт. Сайтът има перфектно оформление и интерфейс, а голяма част от скриптовете имат кратка рецензия която да ви ориентира преди да започнете да теглите.

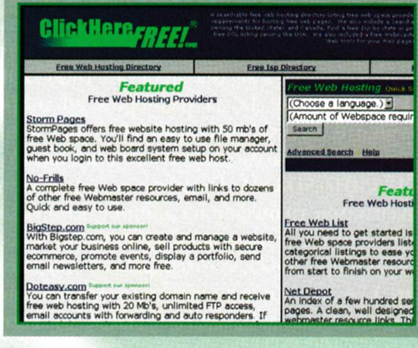

Help keep this site free and visit our sponsors!

mIRC 5.82 Released December 14, 2000

Oni
http://oni.godgames.com/

Хит за този месец е екшън-приключението Oni на Bungee Software, издадено през Take Two. Сайтът на играта е изключително професионално изработена реклама, която да накара всеки порядъчен геймър с предпочитания към японското анимационно изкуство да се бръкне в джоба. Основното съдържание на сайта е обширен архив от картинки и информация, допълнителни нива към демото, както и представяне на всичките над 12 удара, които младата героиня използва в своите схватки с противника.

ClickHereFree
http://www.clickherefree.com/


Free Web Hosting Directory | Free Isp Directory

Featured
Free Web Hosting Providers

Storm Pages
StormPages offers free website hosting with 50 mb's of free Web space. You'll find an easy to use file manager, guest book, and web board system setup on your account when you login to this excellent free web host.

No-Frills
A complete free Web space provider with links to dozens of other free Webmaster resources, email, and more. Quick and easy to use.

BigStep.com Support our sponsor!
With Bigstep.com, you can create and manage a website, market your business online, sell products with secure ecommerce, promote events, display a portfolio, send email newsletters, and more free.

Doteasy.com Support our sponsor!
You can transfer your existing domain name and receive free web hosting with 20 Mb's, unlimited FTP access, email accounts with forwarding and auto responders. If

Free Web Hosting
(Choose a language.)
(Amount of Webspace requir
Search
Advanced Search | Help

Featu
Free Web Hosti

Free Web List
All you need to get started is
free Web space providers list
categorical listings to ease yo
other free Webmaster resourc
from start to finish on your w

Net Depot
An index of a few hundred se
pages. A clean, well designed

Click Here Free! Този призив може да звучи адски комерсиализирано и глупovато, но какво да се прави - авторите не са намерили по-добро с което да наименуват своята директория на безплатните web сървъри из Интернет. Ако имате сайт, но все още се чудите къде да го поставите, задължително посетете CHF. Качественият дизайн и интерфейс и търсещата машина веднага ще намерят търсеният от вас обем, рекламен модел и избор от услуги. Искате 999 мегабайта, никаква реклама и CGI? Ще се учудите, но има такива предложения!...

Автор: SaintP

DDR чипсети

DDR SDRAM - струва ли си новото удоволствие?

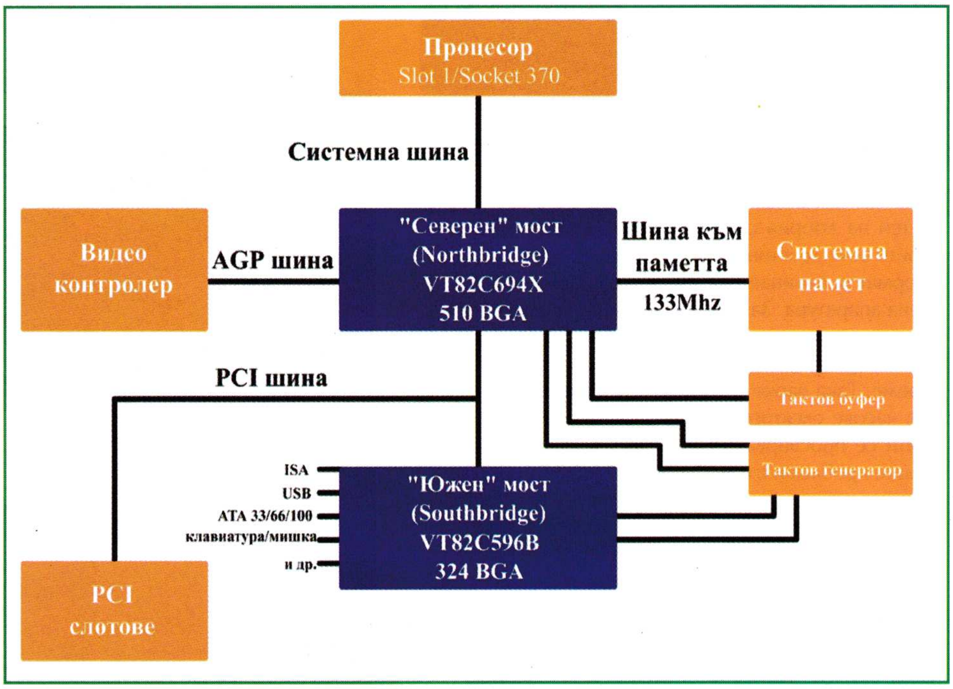
Допреди две години повечето хора не бяха особено запознати с DDR паметите, най-вероятно защото от такива просто нямаше нужда. Малко по-късно, след появата на първото GPU на NVIDIA, проблемът със скоростта на трансфер през паметта започна да придобива актуалност, като за начало в света на графичните ускорители. В последните няколко месеца обаче, въвеждането на по-бързи памети в самите компютърни системи на мястото на сегашните PC100/PC133, също стана тема за сериозна дискусия. С масовото навлизане на платформи, изградени върху бързите Athlon/Duron и PIII процесори, се оказа, че актуалните в момента памети, трудно успяват да обработват информацията достатъчно бързо (особено при Athlon/Duron). Поради тази причина някои от известните производители на чипсети предложиха решения, включващи поддръжка на DDR SDRAM и първите дънни платки, базирани на тях са вече факт. В България новата технология все още не е добила голяма популярност, но в скоро време и това ще стане, така че нека видим по-подробно за какво всъщност става дума.

DDR чипсети за Athlon/Duron

Първият чипсет за тези процесори идва директно от AMD, носи наименованието AMD 760 и се отличава от предишни решения (напр. VIA KT133, за повече инф. - GW/22) най-вече по типа на поддържаната памет - правилно се досетихте - DDR, като тук разграничаваме два вида - PC1600 DDR и PC2100 DDR. За да разберем по-добре разликите между тях, нека се върнем на най-масово използваната в момента памет - PC133MHz SDRAM. При нея теоритичният максимален трансфер на данни е 1,06 GB/s (ако ви интересува как се изчислява - връзка към инфо-бокс), което, както се вижда от фиг. 1, е доста под възможностите на процесорите на AMD. PC1600 DDR от своя страна е 100 MHz-ова памет, която пропуска информация по два пъти на такт (double data rate - оттук и съкращението DDR), т.е. работи ефективно на 200MHz. Простите изчисления показват, че това прави 1,6 GB за секунда, което е съвсем достатъчно за сегашната линия Athlon/Duron процесори. Друг е случаят със 133 MHz-овата (ефективно 266 MHz) PC2100 DDR, при която скоростта на трансфер нараства до 2,1 GB/s. Потенциалът на тази памет е практически неизползваем с настоящите процесори, понеже тяхната EV6 шина е само 100 MHz (за подр. - GW/21), а новият чипсет не позволява скоростите на шините към процесора и към паметта да се различават. Разбира се, може да сложите и PC2100, но тя ще бъде downclock-ната до 100 MHz.

За какво тогава ни е PC2100 DDR? С този въпрос е свързана втората голяма разлика между AMD 760 и предишни чипсети. Новият продукт официално поддържа и 133 MHz DDR (ефективно 266 MHz) шина към процесора, което осмисля използването на PC2100 DDR. Първоначално ще се предлагат 133 MHz-ви версии на Athlon 1/1,13/1,20 GHz. За съжаление, произведените досега процесори едва ли ще "искат" да работят на новата честота.

AMD 760 обаче не е сам в спора между DDR чипсетите. Тайванската компания ALi също представи свое решение - ALi MAGiK 1, на което накратко ще се спра. В общи линии характеристиките му са почти същите като на конкурента от AMD - поддръжка на PC1600 и PC2100, 133(266) MHz процесорна шина, както и ATA/100. Нещо повече - "магията" поддържа дори и нормални PC100/133 SDRAM модули, което би позволило евентуалното проектиране на дъна, при които, в зависимост от нуждите на потребителя, да може да се инсталира, както нормална, така и DDR памет. Проблемите на ALi идват от производителността, която поне засега е под тази на AMD 760 и не оправдава цената за преминаване към новата платформа. Остава да се надяваме, че с времето това може да бъде коригирано.



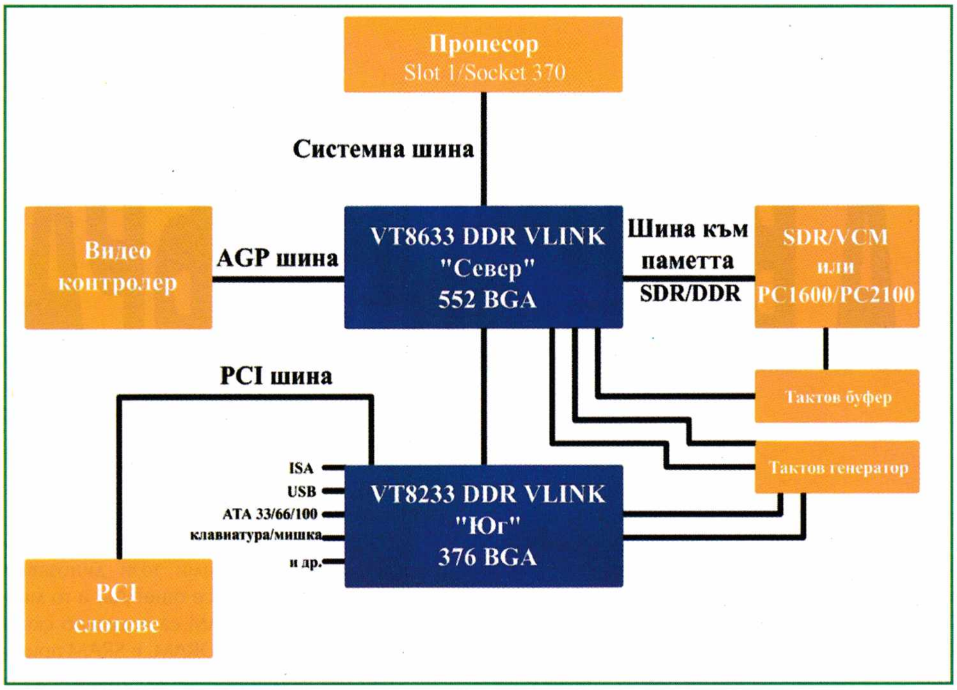
Единствената друга новост, която си заслужава да се спомене е поддръжката на ATA/100, вградена в южния мост на чипсета. Това е стъпка във вярната посока, макар и не особено изненадваща.

И накрая нека завърша с няколко думи за производителността на чипсета. Вече са представени дънни платки на водещи производители, базирани на AMD 760 и резултатите са задоволителни. Наблюдава се около 10-15% скок в производителността, което не е малко. А с бъдещото навлизане на Athlon-и със 133 MHz шина, се очаква чипсетът да разгърне пълния си потенциал. В тази връзка ви съветвам ако искате платформа с DDR SDRAM, е най-добре да изчакате дотогава.

За днес толкова, въпреки че приказката за DDR чипсетите за Athlon/Duron не свършва дотук. Радващите се на голяма популярност в последно време, VIA, съвсем скоро ще предоставят за масово ползване собствен продукт - KT266, на който се възлагат големи надежди. В някой от следващите броеве евентуално ще отделим внимание и на него.

DDR чипсети за Pentium III

В тази област разнообразие липсва, като VIA са единствените производители на подобен чипсет за PIII - VIA Apollo Pro 266.


Процесор
Slot 1/Socket 370
Системна шина
Видео контролер
AGP шина
VT8633 DDR VLINK
"Север"
552 BGA
Шина към паметта
SDR/DDR
SDR/VCM или PC1600/PC2100
PCI шина
Тактов буфер
Тактов генератор
ISA
USB
ATA 33/66/100
клавиатура/мишка
и др.
VT8233 DDR VLINK
"Юг"
376 BGA
PCI слотове

Фактът, че въобще съществува подобен продукт се дължи донякъде и на Intel, които заблудиха VIA с промените в плановете си. Само ще припомня, че процесорният гигант възнамеряваше с преминаването към .13 микронна технология да увеличи системната шина на PIII до 200 MHz. При подобно развитие на нещата DDR чипсетите се очертаваха като основна необходимост. В края на миналата година обаче тези планове отпаднаха (вероятно Intel решиха, че няма нужда да си създават сами прекалено силна конкуренция за P4), но VIA бяха прекалено напред с работата си и избраха все пак да пуснат чипсета, а вече са реалност и първите дънни платки, които го използват.

Производителността няма какво много да се коментира. Погледнете отново фиг. 1, за да се уверите, че дъно с Apollo Pro 266 е абсолютно излишно удоволствие за нормалния потребител и геймър, а в практическите тестове това мнение се затвърждава напълно. Все пак, въпреки не особено широката си приложимост в момента, чипсетът на VIA предлага някои интересни технологии, които си заслужава да бъдат описани. На първо място тук не съществува проблемът със синхронизацията на честотите на системната шина (към процесора) и на тази към паметта, т.е. напълно възможно е да се използва PC2100 заедно с PIII на 100 MHz шина, което прави решението доста гъвкаво от техническа гледна точка.

Другата отличителна черта на Apollo Pro 266 е свързването между северния и южния мост на чипсета (какво е пък това - вж. GW/22), което в досегашните продукти на VIA, а и в тези на Intel до 440BX включително, ставаше посредством PCI връзка. Това прави трансфер от 133MB/s, който се поделя между всички устройства, свързани към Южния мост. С масовото навлизане на съвременните UltraATA хард-дискове, USB устройства, 100Mbit мрежови карти и пр., тези 133MB/s, започнаха да не достигат. Intel предложиха решение още с новата архитектура в i810, където трансферът между двата основни чипа на чипсета е 266MB/s, и ето че най-накрая VIA също предложиха подобен продукт в лицето на Apollo Pro 266. Името на новия интерфейс е V-Link, а на фиг. 2 може да видите нагледно промените настъпили спрямо предишните чипсети на компанията.

В общи линии това е. Трудно може да се каже много за продукта на VIA без да се навлиза излишно в сложни технически подробности. Един добър и гъвкав продукт, който може да се окаже изключително полезен, ако Intel все пак реши да вдигне скоростта на шината на PIII, но засега е излишен ъпгрейд за масовия потребител.

В пети брой на "Фентъзи Фактор" освен на любимите ви статии и разкази ще се насладите и на... Единствената по рода си Настолна Ролева Игра - "Приключение с Меч и Магия"!
списание за фантастика
ФЕНТЪЗИ ФАКТОР
февруари 2001
цена 2,50 лв.
специално приложение
РОЛЕВА игра
тема на броя
СТИВЪН КИНГ
РАЗКАЗИ
КОМИКС
МИТОЛОГИЯ
КОНКУРС
със съдействието на
Index-Bulgaria
DELL
НОВИТЕ КНИГИ, ФИЛМИ И КОМПЮТЪРНИ ИГРИ
Изживейте приключението заедно с ФФ и приятели!!!
Това е само началото...

Автор: FonManiac

ПАМЕТТА В КОМПЮТЪРА

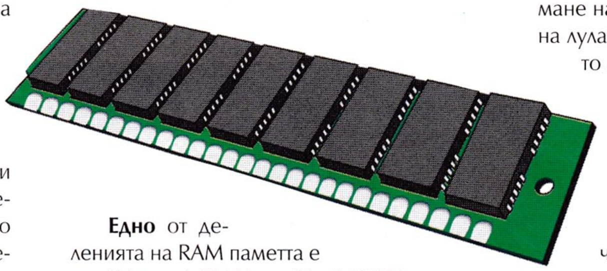
Седя пред монитора, гледам унило отсрещните панелки и разкаляните улици и си мисля. Мисля си, колко е неприятно, че нищо не мога да измисля. За увод де. Иначе за паметта все ще намеря какво да ви кажа. Да бях сега един Freeman вместо обикновен FonManiac, или един Whisper, щях да си тежа на мястото (столът под мен заскърца, вероятно от страх). Хм. Та вместо увод, реших да пробвам нещо различно. Ще се опитам да ви пресъздам настроението си, атмосферата наоколо, все едно, че сте до мен и надничате над рамото ми докато пиша. Само че, за да не ставам досаден ще вмъквам по малко, да ви разсейвам и да не забелязвате правописните грешки :).

И така, намирате се в стая с бели стени, решетки на прозорците (е, всъщност са щори), голямо (два и нещо дълго на около метър широко) бюро което изглежда като тронната зала на хаоса, пред мен монитор, вдясно компютър (отворен), вляво принтерче и зад него прозорец. Още по наляво, отвъд края на Бюрото, секция с книги (90% фантастика), легло за което "оправено" ще звучи като комплимент; зад мен до стената кашони с още книги и други "неща". Поглеждам за последно през прозореца (виждам да минава един гигантски оранжев пустинен червей с табелка 76 на челото) и се залавям за работа...

За компютърната памет важи едно просто правило - "колкото и да имаш, винаги ти се иска още". Не толкова отдавна паметта струваше стотици долара за мегабайт, а компютър с 4MB RAM се броеше за работна станция. Ако цитираме Бил Гейтс "640KB би трябвало да са достатъчни за всеки" (1981г.). Днес цената на паметта е най-ниската в историята на компютрите (под 50$ за 128MB), а 64MB са минимума за нормална работа.

Когато говорим за "памет", обикновено се има предвид RAM (Random Access Memory - памет с произволен достъп; идеята на това название е, че всеки елемент от паметта може да бъде достигнато директно, без да се налага работа с тези преди него - имаме директен достъп до място в паметта). RAM-а има много общи черти с твърдия диск, който също е памет. Разликата е, че с RAM се работи много хиляди пъти по бързо и че със спирането на тока всичката записана информация изчезва. Затова работата е организирана така: процесорът подава команда към твърдия диск да зареди програмата в паметта и след като това стане забравя за диска и почва да работи само с паметта. Проблем е обаче, когато програмата е много голяма и не може да се побере изцяло в RAM-а. Тогава процесорът се принуждава да работи и с диска (с така наречения swap файл), където се намира остатъкът от програмата и общата работа на системата се забавя чувствително...

Облягам се на стола за момент. Още един червей, само че се движи в обратна посока. Наближава време за обед, навън е все така мрачно. Нещо в мен отчаяно се противопоставя на намерението ми да продължа да пиша, но аз не му обръщам внимание...



Едно от деленията на RAM паметта е на D(ynamic)RAM и S(tatic)RAM. DRAM е по-евтината и разпространена и се използва като основна компютърна памет. SRAM е по-скъпа и се използва главно за кеш памети. Основната разлика между тях е, че информацията в DRAM трябва да бъде опреснявана периодично (няколко хиляди пъти в секунда) - поради елементите, от които е изградена, тя има свойството да "забравя" информацията, съдържаща се в нея. Също така, прочитането на нещо от паметта води до неговото "забравяне", което налага допълнително презареждане. Тази операция (презареждане) нормално се извършва от един чип, наречен контролер на паметта. Има обаче и специални памети, които не се нуждаят от външно въздействие на процесора или гореспоменатия контролер, за да се опресняват; те често се използват в преносимите компютри, защото консумацията на енергия при тях е по-ниска. При SRAM няма опресняване на информацията. Освен това, докато за DRAM нормални времена на достъп са от порядъка на 50-60ns (ns - наносекунди, една наносекунда е една милиардна част от секундата) за SRAM тези времена са около 10ns - значи пет-шест пъти по-добри. Нормално е в този момент човек да си помисли - ами този динозавър, DRAM, използва ли се още? Да, и то много. Причината - SRAM са много по скъпи за производство. И DRAM, и SRAM присъстват във вашия компютър - първата в лицето на така наречената "оперативна памет", втората - в ролята на "кеш памет".

Армиите на глада са превзели последния бастион на съпротива и странни образи и видения се наслагват върху реалността - препечени чипове памет с "хрускава коричка" и информационни потоци от бира. Надниквам в кухнята и що да видя - дар от боговете! В случая боговете бяха избрали за посредник майка ми, а даровете бяха пържени яйца, картофки, салата и бира. След нелеката церемония по приемане на даровете, запалвам една виртуална лула и се връщам пред монитора, който междувременно е изгаснал, но няколко магически жеста с мишката отново изкарват образ...

На процесора често му се налага да контактува с паметта (изградена от DRAM). Осъществяването на тази връзка влиза в задачите на контролера на паметта. Въпреки високата скорост с която се извършва преносът на данни, процесорът е принуден да чака, защото работи няколко пъти по-бързо. За преодоляване на това забавяне в работата се използва кеш паметта, изградена на базата на SRAM. Кеш паметта е разположена много близо до процесора и е с неголям размер - обикновено по-малко от мегабайт. Идеята е най-често използваните команди и данни да не бъдат извличани от системната (оперативна) памет, а от по-бързата и по-близо разположена кеш памет. Затова процесорът първо проверява дали в кеша се намира това което му трябва и едва след това (ако го няма) търси в RAM. В аналогична ситуация попадате когато ви се допие бира - първо проверявате дали има в хладилника и чак когато с неудоволствие се убедите, че няма, отскачате до магазина за да купите.

Ефективността на идеята се подкрепя от едно емпирично (значи получено с експерименти, а не по формула) правило: от всичките данни, програми и информация на вашия компютър, около 20% се използва през 80% от времето. Кеш паметта се опитва да прихване и задържи тези 20% по следния начин: контролерът на паметта записва в кеша всичко, което процесорът взима от паметта под формата на списък; всеки път, когато CPU намери нужната му информация в кеша се получава "попадение" и тази информация се премества на върха на списъка. Когато кеш паметта е пълна и се налага да се запише още нещо, последния запис (този който е на дъното и следователно е най-рядко използван) се изтрива и на негово място се поставя новата информация.

В съвременните компютърни системи има повече от един вид кеш. Има такъв, който се намира в корпуса на самия процесор и се нарича L1 cache (L1 - level 1, първо ниво), следва L2, може да има и L3. Всичките те са видове памет. Само че, има и друга ситуация, в която може да се употреби термина кеш и кеширане. Първата е, когато говорим за swap файла (тук употребата е неправилна), който както споменах представлява разширение на паметта върху твърдия диск и втората - когато част от паметта се заделя за да се подобри работата на вашия хард диск. Тук вече употребата е съвсем на място, защото се заделя част от оперативната памет, която да служи за кеш на много по-бавния от нея твърд диск. Програмата, с която може да указвате, каква част от паметта да се използва за кеширане на диска под DOS, се нарича Smartdrv. Windows се грижи сам за тези настройки, затова не е необходимо да настройвате нищо. Ако обаче ви се иска да пипнете и да видите ефекта при различни стойности (ефект има, защото тази част, която заделите за дисков кеш не се използва от програмите). Във файла system.ini, раздел [vcache], добавяте един ред "MinFileCache=xxxx" за минималния размер (вместо xxxx слагате число примерно 4096, което е 4MB RAM) и един "MaxFileCache=xxxx" за максималния. Ако зададете двете числа еднакви, ще имате постоянен размер.

Освен кешът, съществуват други похвати за подобряване ефективността на оперативната памет:

Interleaving: Става дума за начина, по който CPU се обръща към паметта. Нормално, след като процесора адресира дадена банка памет, тя има нужда от един цикъл за да се възстанови, следователно процесорът трябва да изчака. Но през това време той може да се обърне към друга банка памет и така да ги сменя за да не губи време. А какви са тези "банки"? Ами слотовете, в които се поставят чиповете с памет, се разделят на банки. Всички слотове могат да принадлежат към една банка, или да са разделени на повече - в книжката на дъното ви може да е дадена схема на банките памет. Interleaving се прилага и вътре в самия чип памет - клетките на паметта се разделят на две независими банки от клетки и така се осигурява непрекъснатост на потока на данните...

Някъде в този момент звънна телефонът. Оказа се, че за довечера е предвидена мрежа на Counter Strike. Пак ще се лее кръв, предимно чужда. Решавам, че една малка почивка и лека тренировка няма да е излишна, затова пускам две-три бележки по мрежата и разиграваме набързо cs_bank. С удоволствие установявам, че съм във форма и се връщам отново в Word...

Bursting: Обикновено на процесора не му трябва само една клетка от паметта, а няколко съседни. При bursting се взимат няколко клетки като цял блок и се пращат на CPU. Това значително ускорява работата, макар да се случва заедно с необходимата да се подаде и ненужна информация. Тази технология може да се прилага при различни видове памети, а така също при четене, и при запис.

Pipelining: Това е процес, при който някаква по-сложна задача се разбива на поредица от елементарни инструкции, които "потичат" като по "тръба" към процесора и той ги изпълнява една след друга в бърза последователност - без да отправя искане за нови данни и да чака да му се доставят. Така, ако имаме няколко задачи, разделяме ги на малки части и ги пускаме на процесора да ги обработва, в резултат на което имаме решение за по-малко време, отколкото ако подавахме една по една големите задачи (процесорът ще трябва да ги извиква една по една и да чака идването им).

След това запознаване с паметта като цяло, нека да погледнем конкретно чиповете с памет (RAM).

Едно от възможните деления е според вида на модула памет (модул памет звучи малко изкуствено, но искам до направя разделение между чип памет и платката на която има няколко чипа, които са свързани заедно и образуват това, което получаваме като отидем да си купим памет и което наричам модул):

SIMM. Съкращение от Single In Line Memory Module, имат две разновидности - 30 пинови и 72 пинови. Думата "пин" идва от директното произнасяне на английската pin и означава изводите на модула с памет, които контактуват с дънната платка - блестящите лентички на долния край. 72 пиновите памети са с около 2 см по-дълги, но по важното е, че те прехвърлят информацията на части от по 32 бита, докато при 30 пиновите размера е 8 бита (което ги прави по-бавни). И двата вида не се използват вече, и може да ги намерите само в по-стари системи.

DIMM. Името им (Dual In Line Memory Module) подсказва, че са наследници на SIMM-овете. Може да си представите, че това са два SIMM чипа в един корпус; те са с около 2.5 см по-дълги от 72 пиновите чипове, имат 168 извода и прехвърлят по 64 бита. Това е паметта, която се използва в момента. За notebook компютрите има модифицирани DIMM памети, наречени SO(Small Outline) DIMM, които са по къси, със 72 или 144 пина, прехвърлящи съответно 32 и 64 бита.

RIMM. Това е небезизвестната Rambus памет, която Intel се опита неуспешно да наложи като масова. Характерна черта при нея е наличието на алуминиева пластина, която покрива чиповете памет. Нейната роля е да разсейва топлината, защото тези памети са доста по-горещи от останалите.

Освен разделянето по вида на модула, класификация може да се направи и според технологията и организацията, използвани при чипа памет - въпреки, че всички чипове са DRAM, те са доста различни. Така върху един модул DIMM може да има EDO, SDRAM или друг вид чипове (съвременните памети са само SDRAM, така че не е нужно да се тревожите за това). Единственият сигурен начин да познаете каква е паметта, е да прочетете маркировката на чиповете, обаче всеки производител използва собствена система за означение. Но, да се върнем на класификацията:

FPM (Fast Page Mode) DRAM. Първият широко разпространен вид памет, придобил широка известност и само като DRAM. Предимството на този вид памети, наложило ги над други по-стари технологии е възможността за по-бърз достъп до данни разположени на един и същи ред (вътре в чипа памет отделните клетки са подредени като таблица с редове и колони).

EDO (Extended Data Out). Много близка до FPM DRAM, но с модификация позволяваща последователния достъп до паметта да става по-бързо, като по този начин контролерът на паметта спестява време, изпускайки някои операции, които са задължителни при FPM. Печалбата в производителност е 15-20%.

S(ynchronous)DRAM. Достигаме и до най-разпространената в момента памет. За разлика от всички изброени технологии, SDRAM е проектирана да се синхронизира с базовата честота на процесора, така нареченият FSB (Front Side Bus). Какво е FSB - това е скоростта, с която дънната платка "разговаря" с процесора или паметта. Скоростта на процесора се получава като се умножи тази базова скорост (FSB) с някакво число (множител) - 4*66=266Mhz или 4.5*100=450Mhz. Това синхронизиране (уеднаквяване) на скоростта на паметта с FSB позволява избягване на времената, в които процесорът чака, защото може да се предвиди кога точно данните ще са на разположение. Когато тази възможност за предвиждане се съчетае с гореописаните техники interleaving, bursting, pipelining, получава се много поголяма бързина. Засега скоростите, с които работят SDRAM паметите са 66, 100, 133Mhz.

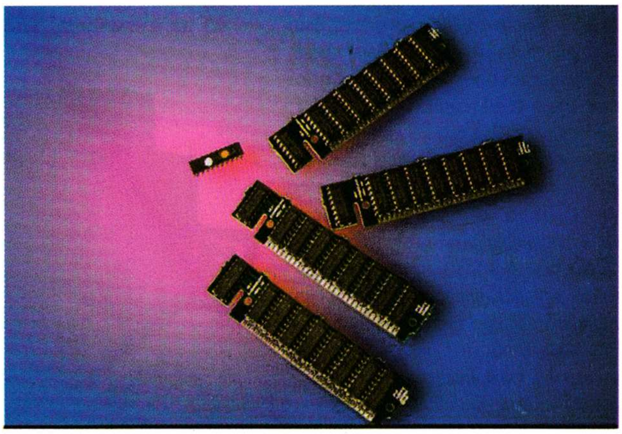
DDR (Double Data Rate) SDRAM. Придобиваща все по голяма популярност разновидност на SDRAM, тази технология се базира на пренасянето на двойно повече информация за единица време (един такт) при същата скорост на FSB. По такъв начин, ако имаме FSB от 133Mhz, скоростта, с която би работила DDR е 266Mhz. Вече виждаме видеокарти с такава памет и е само въпрос на време навлизането й масово и като RAM.

И накрая, да кажем няколко думи за това как се означава скоростта на паметите. В по-старите чипове (FPM, EDO) скоростта на паметта се измерваше с времето за достъп "access time" на паметта - времето, необходимо на модула памет да достави исканите данни. Времената варираха от около 80 до 60ns, като границата беше скоростта с която работи чипа DRAM (50ns). Много често индикациите на чипа показваха неговата скорост: -7 за 70ns, -6 за 60ns.

С идването на SDRAM паметите и различните начини за увеличаване ефективността на работа на паметта, този начин за измерване отпадна и започна да се цитира скоростта в Mhz (трептения или цикли в секунда; 1 Hz=1 цикъл в секунда, 1Mhz е 1 000 000 цикъла в секунда). Обаче, маркировката върху чиповете продължи да бъде в наносекунди, но не измерващи времето за достъп, а времето между два цикъла. От Mhz лесно се преминава в наносекунди, като разделим 1000 на тактовата честота: ако имаме 100Mhz, това се трансформира като 1000/100=10 наносекунди; аналогично ако разделим 1000/10ns=100Mhz. При паметите SDRAM 133Mhz чиповете могат да бъдат означени като -8, -7.5, -7 - и трите съответстват на 133Mhz, като този с -7 е най-добър (при условие, че и трите са на една фирма).

Последният начин за определяне на скоростта е колко байта в секунда се прехвърлят. Получава се по следния начин - ако имаме 100Mhz-ова памет, и тя прехвърля по 64 бита (или 8 байта) на цикъл, умножаваме 100 000 000x8, преобразуваме го в мегабайти и получаваме 800MB за секунда. За сравнение, RAMBUS паметта работи на 400Mhz, но по подобие на DDR пренася два пъти повече информация за цикъл, което прави реална скорост от 800Mhz. Тя пренася по 2 байта, значи 800x2=1600MB/s. При 100Mhz DDR памет (ефективно 200) сметката е 200x8=1600, точно колкото и RAMBUS, но на много по ниска цена.

Е, свърши се. Вече закъснявам за среща, но отделям няколко секунди да се полюбувам на творението си. Не стана много зле, какво ще кажете? За мнения, препоръки и коментари - e-mail-a на редакцията го знаете. Айде пък ако довечера някой от вас много пада срещу някой непознат на CS - кой знае, може би аз играя срещу вас ;)?!



За написването на тази статия съм използвал материал от THE ULTIMATE MEMORY GUIDE на KINGSTON TECHNOLOGY, www.kingston.com, за което отправям благодарности на авторите.

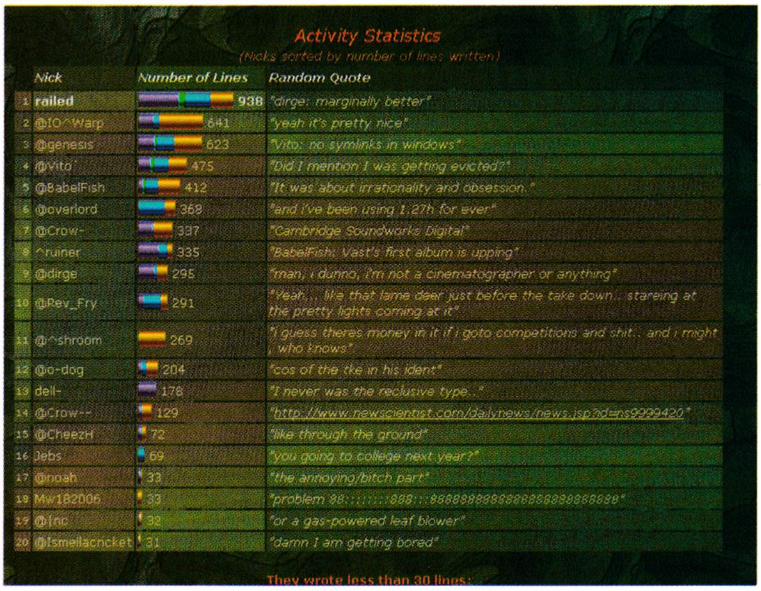
КОМПЮТЪРНЕТ
КОМПЮТЪРНЕТ
ВЕСТНИК ЗА КОМПЮТЪРНИ ТЕХНОЛОГИИ И ИНТЕРНЕТ
Година I, брой 5, 24 ноември - 07 декември, Цена 60 ст.
Гроб за картите Voodoo
Засега самите чипове ще оцелеят в платки на други производители, но 3dfx има нови приоритети
Технически прогрес
Web имена и на български
ВЕСТНИК НА ДНЕШНОТО ПОКОЛЕНИЕ
ВЕСТНИК ЗА КОМПЮТЪРНИ ТЕХНОЛОГИИ И ИНТЕРНЕТ
Година I, брой 4, 10 ноември - 24 ноември, Цена 60 ст.
Край на делото срещу Microsoft?
ВЕСТНИК ЗА КОМПЮТЪРНИ ТЕХНОЛОГИИ И ИНТЕРНЕТ
Година I, брой 6, 08 декември - 21 декември, Цена 60 ст.
Itanium схрусква Windows 2015
Игри
Мирис на барут за корабните геймъри
КОМПЮТЪРНЕТ

mIRCStats

Вашият IRC канал в WEB пространството

Автор: Chappy

mIRCStats
State-of-the-Art IRC Channel Statistics



Activity Statistics
(Nicks sorted by number of lines written)

	Nick	Number of Lines	Random Quote
1	railed	938	"dirge: marginally better"
2	@IO^Warp	641	"yeah it's pretty nice"
3	@genesis	623	"Vito: no symlinks in windows"
4	@Vito	475	"Did I mention I was getting evicted?"
5	@BabelFish	412	"It was about irrationality and obsession."
6	@overlord	368	"and i've been using 1.27h for ever"
7	@Crow-	337	"Cambridge Soundworks Digital"
8	^ruiner	335	"BabelFish: Vast's first album is upping"
9	@dirge	295	"man, i dunno, i'm not a cinematographer or anything"
10	@Rev_Fry	291	"Yeah... like that lame deer just before the take down.. stareing at the pretty lights coming at it"
11	@^shroom	269	"i guess theres money in it if i goto competitions and shit.. and i might , who knows"
12	@o-dog	204	"cos of the tke in his ident"
13	dell-	178	"I never was the reclusive type.."
14	@Crow--	129	"http://www.newscientist.com/dailynews/news.jsp?id=ns9999420"
15	@CheezH	72	"like through the ground"
16	Jebs	69	"you going to college next year?"
17	@noah	33	"the annoying/bitch part"
18	Mw182006	33	"problem 88::::::::888:::8888888888888888888888888"
19	@inc	32	"or a gas-powered leaf blower"
20	@Ismellacricket	31	"damn I am getting bored"

They wrote less than 30 lines:

Всеки човек си има съкровена мечта. Само че в този материал няма да говорим за обикновените хора, а за чатърите. Хората, чиято любима програма се нарича mIRC и които по цели нощи висят в IRC пространството. За един такъв запален IRC чатър съкровена мечта е да си създаде канал, което, само по себе си, е елементарна задача, а съкровената мечта на всеки запален IRC чатър със собствен канал е да го напълни. Виж, това вече е по-трудно! Причината повечето канали да стоят разочароващо празни е малката осведоменост за тях. Кога влизат хората? До колко часа стоят? Кои хора влизат? Това са въпроси, които не могат да намерят отговор ако не предложите на посетителите си сайт и статистика на своя IRC канал. Така ще избегнете тежката задача да се рекламирате с досадни съобщения из другите канали, рискувайки един ритник по виртуалните си меки части. А дори и да имате пълен канал - наличието на подобна статистика само ще помогне посетителите ви да се почувстват като част от една общност - и най-малкото е наистина забавно да откриеш колко време си изхабил в IRC или кой е най-приказливият от всички.

Ако имате желание да направите бързо и лесно сайт на своя IRC канал и да публикувате информацията в прегледен вид в Интернет без използването на eggdrop робот, то решението на проблема ви се нарича mIRCStats, чиято нова версия 1.16 можете да свалите от официалният сайт на програмата (http://www.mircstats.com) или да намерите на диска към списанието. Тази програма анализира логове от вашия mIRC клиент и генерира в резултат web-страница, която показва най-различни данни за канала - неговите посетители по дни и часове, колко време всеки един от тях е прекарал в канала и който думи е написал, случайно избрана фраза от него, всички заглавни теми на канала за дадения период, броя на изританите/забранени "дразнители" на канала, както и много интересна информация за това кой как се е държал в канала. Използвайки сложни механизми за обработка на информацията, записана в log-файловете, mIRCStat извлича необходимата информация и я представя в HTML вид. Програмата има приятен, макар и не оптимален интерфейс и тонове опции, с които може да промените както алгоритмите на програмата, така и външният вид на Интернет страницата.

Да използвате mIRCStats след като сте я инсталирали е елементарно. Първо, необходимо е в опциите на mIRC да зададете log-овете да включват точен час за всяко съобщение (time stamp). След това трябва просто да изберете log-овете, които обикновено се намират в /LOGS поддиректорията, където се намира известният IRC клиент. Натиснете Analyze Logs и програмата ще ви запита за подробности относно генерирането на статистическата страница. Опциите наистина са много, от това каква да бъде статистиката (дневна, седмична, месечна, цялостна) какъв заглавен и краен HTML-код да има страницата, какви цветове да използва, каква гама за таблиците (именно тук mIRCStat може да се похвали с много приятни предложения) и др. Но не е необходимо да ги пренастройвате. Единствено объркване може да създаде финалната стъпка - задължително е да въведете името си в програмата, иначе има да се чудите защо програмата ви отказва да генерира резултата. Полето ще е маркирано в червено, така че ще се ориентирате лесно. Веднага след това ще имате готова страница, разположена в поддиректория /HTML на mIRCStat. Необходимо е да качите на сайта си както страницата, така и няколкото миниатюрни графични елементи. С това приключва изготвянето на статистиката.

Може би най-сериозното качество на mIRCStat е, че предлага пълна програмируемост. Благодарение на многото си опции и използването на външен HTML код можете да настроите програмата да генерира страници, които съвпадат изцяло с дизайна на вашия сайт. При желание можете дори да преведете всички съобщения на български език в съответния template и по този начин да придадете по-"естествен" вид на статистиката. С две думи, можете почти всичко! Единственият недостатък в случая е, че това "всичко" включва и едно допълнение от рода на "след регистрация". mIRCStat не е безплатна програма. Необходимо е да заплатите 15 долара регистрационна такса за са получите достъп до по-апетитните възможности в програмата - нови статистически елементи и по-атрактивен вид. Иначе сте ограничени до обикновените и само малка част от по-хубавите възможности. Но за истинския чатър и това няма да е проблем, той знае как да се справи с проблема...!

Пари по

Автор: Chappy

Пари. По Интернет.

Това май обобщава идеята на тази статия. След няколко броя в началото на годината когато Gamers' Workshop стартира тази рубрика, в три последователни броя публикувахме цял куп адреси на компании, които предлагат на своите посетители възможност да припечелят нещо от своята природна поносимост към рекламата. Това обаче се оказа напълно недостатъчно за онези, които направо наводниха пощенската ни кутия с предложения рубриката да бъде продължена - и ето че и това ваше желание се сбъдна!

За тези които си купуват Gamers' Workshop отскоро и са пропуснали първите части на рубриката, ще повторя: става дума за сайтове, които служат като посредник между рекламодателите и обикновения web-(l)-user. За да привлекат неговото (и вашето) внимание, те предлагат част от своите доходи за това, че сте изгледали дадена реклама. Може да ви звучи смешно (реално ви се плаща за нищо) но в крайна сметка ползите за рекламодателите са големи и фирмите не само припечелват нещо за себе си, но и обикновените потребители остават доволни. Повечето такива сайтове използват специални програми, които стартирате на компютъра си и показват анимирани изображения с рекламно съдържание (бел. ред. Chappy просто иска да каже "банери" по най-засукания начин). Повечето такива сайтове са и пирамиди (не в лошия смисъл на думата) и ви позволяват да натрупвате допълнителни долари като привличате нови посетители. Сам може да припечелите до 30-40 долара, но ако изградите добра "пирамида" може да се радвате на доходи от 400-500 долара на месец. Доходите пристигат с чекове (за пълно описание на процеса виж "Пари по Интернет част 1") и почти всички програми, описани в рубриката приемат и плащат на българи. Така че вероятността да вземете натрупаните долари от екрана в джоба си е напълно възможно.

В този брой ви представяме 7 нови и стари програми за припечелване на нещичко, по възможност най-много, най-бързо, че и най-сигурно. Желанието ни да предложим на верните си читатели най-доброто сведе избора ни до следните предложения:

PayPal

www.paypal.com

Ето едно предложение, което никой няма да откаже, независимо че не става дума за класическа "печели пари да си хабиш Интернета" програма. PayPal е една от най-успешните напоследък интернет услуги за прехвърляне на пари по електронен път. С нея може да получавате пари от други хора и да ги харчите на мига по Интернет без да притежавате кредитна карта. PayPal е съвместима с VISA и Matercard, така че не може да става и дума за нещо несъвместимо или несигурно. Най-интересното е, че когато се абонирате, получавате освен надпис "Благодарим ви че избрахте да си хабите доларите с нас?" но и чисто новички, напълно използваеми, истински и т.н. прилагателни 5 долара. И това е нищо - за всеки ваш приятел, който се регистрира през вас, вие ще получите още чисто новички, напълно използваеми и... за нови 5 долара ви говоря, нали ме разбирате? На практика дори и никога да не използвате PayPal и само да намирате хора за тази наистина сериозна и прогресивна програма, ще може да се радвате на малко, но достатъчно добро заплащане, което на момента да изхарчите из он-лайн магазини.

И това не е всичко. напоследък все повече и повече програми, които плащат за всякакво безсмислено хабене на връзката ви в Мрежата, се включват като партньори в PayPals и ви прехвърлят парите направо във вашата сметка там. Не е нужно да чакате чекове и да се мъчите с нашенските банки, а направо може да ги изхабите в някой Интернет магазин.

ePIPO

www.epipo.com

Независимо от забавното име на тази компания, което навежда на несериозни мисли (я да го произнесем: и-пи-по, пи-по, пи-по-нь...), става дума за една от най-старите и сигурни компании в бранша, така че шансът чека ви да остане я джоба на собствениците, наместо във вашия, е нулев. Формулата е стандартната: сваляте програма, която се разполага в долния край на екрана, почелите по 60 цента на всеки астрономически час от търпене на банери и когато наберете 25 долара може да си ги получите с чек. Това, което отличава ePIPO от останалите програми е възможността за "двойно рекламно пространство" или иначе казано: програмата става два пъти по-дълга, пуска по две реклами наведнъж и вие получавате по 1.20 долара на час, което е вече сериозно предложение. Изискването в случая е да си пуснете видео картата на 1024x768, което за някои хора без Sony 17" е неудобно. Единственото ограничение да напълните джобчето с "гущерчета" се състои в факта, че не можете да използвате програмата над 60 часа месечно в единичен и 35 часа в двоен режим. Това ви нови общ доход от приблизително 35-48 на месец, без да броим спонсорите под вас. Те могат да бъдат 5 нива с пирамидална структура, всяко от които ви осигурява по 10 цента на час. Това е доста щедро, защото много програми предлагат минимални суми за последните нива на пирамидата ви, а именно оттам падат най-големите печалби. Сайтът има прекрасен дизайн и е лесен за използване, а същото може да се каже и за стандартната програма.

JackpotBar

www.jackpotbar.com

Ейййй, джакпота е голяма работа. Единствения му недостатък, всички ще се съгласите, е че обикновено не се пада на никого и най-безсрамно си нараства до размери, които карат хората да се побъркват от яд, че не са спечелили. И ако това важи в пълна степен за нашенското ТОТО, я вижте една програма, която наистина си поставя за цел да разиграва он-лайн лотария.

JackpotBar работи по следния начин: сваляте програма, която автоматично се "лепва" на вашия Explorer и пуска непрекъснато от онези анимирани изображения с ком... абе, банери. Но за разлика от останалите програми

Интернет

описани в тази рубрика, на вас не се плаща да ги гледате. Най-важната част е т.н. ticket window, който сменя съдържанието на всяка минута и в който можe да намерите случайно билетче за ежедневните, ежеседмични, месечни и годишни лотарии. Шансът да ви се падне билетче е 1/7 за ежедневните, 1/77 за седмичните, 1/777 за месечните и 1/7777 за годишните. Ограничение в използването на JackpotBar няма така че ако си оставите програмата да "тече" 24 часа на ден ще натрупате сериозен актив. Остава само да спечелите, и като всяка международна лотария това е до голяма степен невъзможно. Наградите от друга страна на сериозни - какво ще кажете за един супер телевизор или компютър за месечна награда? А какво ще кажете да спечелите 100.000 долара на края на годината? Е, може пък и късметът да посети и вашият дом, кой знае, най-малкото JackpotBar определено е интересна занимавка за хора, които ревностно участват във всякакви игри на щастието.

Ignifuge

www.ignifuge.com

Понякога някои сайтове дотам закъсват с посетителите, че започват да плащат на куцо и сакато да ги посещава. Е, може би това беше не дотам умела шега от моя страна, но в нея има поне малка доза истина. Ignifuge е може би най-известният сайт, който заплаща за вашето посещение на него. Единственото, което трябва да направите, е да го превърнете в своя стартова страница, и за всяко посещение (до 10 на ден, до 300 за месец) ще получавате по 5 цента. Може да изградите пирамида с 5 нива, като вашите директни спонсори ще ви дават по 2 цента, а всички останали (3, 4 и 5-то ниво) по 1 цент. Натрупаните средства може да използвате като VISA сметка и да пазарувате из Интернет (стига да успеете да постигнете някаква разумна сума). Не е необходимо да свалите каквато и да е програма, всичко се проверява върху сървъра. И като решите да превърнете Ignifuge в своя стартова страница, добре ще е предварително да знаете какво, по дяволите, ще сложите там? А ето и отговорът на въпроса: комерсиална директория, чието цел е да ви накара да си купите нещо (което вие няма да сторите независимо от визуалния терор под формата на банери). Ако може да преживеете това, имате издръжливостта на бизон и непукизма на ленивец - дерзайте!

UniqueSurf

www.uniquesurf.com

Не зная вече с какви думи да ви представя "поредната програма за печелене на пари", то тази го прави още с името си. И така - какво е уникалното при UniqueSurf? Със сигурност не и тарифата, която е наистина височка - 70 цента на час, 10 за вашите директни спонсори, 7 за 2-ро ниво, 5 за 3-то ниво, 2 за 4 и 5-то ниво и 1 цент за 6-то ниво. Никак не е уникална и програмата, която трябва да си свалите и търпите докато "сърфирате" - тя е доста демоде (освен ако не сте фен на готическия стил и черното ви кефи) и безинтересна наглед. Уникалното в UniqueSurf е възможността да НЕ сваляте програмата, а да използвате неин web-базиран вариант. Той наистина не плаща толкова колкото самата програма (около 50% от тези 70 цента), но затова пък е съвместим с всякакви платформи, можете да изключите картинките и да не гледате никакви банери (благодарение на браузер като Opera). Може да използвате UniqueSurf от зала, докато чатите, от компютъра на ваш приятел, където и да е, стига да има Интернет.

PayBar

www.paybar.com

Този сайт не го бъркайте с PayPal - става дума за още една програма, която пуска реклами до безкрайност, а на вас се налага да ги гледате, щракате (евентуално - ако скуката ви е обладала изцяло) или просто игнорирате. Програмата, която ги извежда на екрана изглежда много секси и предлага куп други услуги, които до голяма степен само я претрупват и забавят. Като се разграничим от тях обаче, PayPal не е голямо облекчение на домашния бюджет. За всеки 1000 реклами, които програмата извърти, получавате 0.60 цента, а максимумът, който може да натрупате за един месец е 15,000 изгледани реклами или максимум. Имате две нива спонсори, които ви носят по 15 цента на 1000 реклами за първо ниво и 5 цента за 1000 реклами от второ ниво.

PayBar е наистина сигурна програма за печелене на пари, член на ICRA и BBB, финансови организации, които гарантират състоянието и финансовия план на PayBar, което донякъде е успокоение.

Cashfiest

www.cashfiesta.com

И вече в края на днешната рубрика е програмата за печелене на пари Cashfiesta. Приходите за всеки час рекламен терор възлизат на 65% от приходите на компанията (което е около 46-49 цента) и пирамидалната структура за трупане на спонсори е с пет нива, като второто ниво получава 18% от приходите, а 3-то, 4-то и 5-то ниво ви носи мизерните 6%. Всичко това в никакъв случай не може да се нарече вдъхновяващо, но програмата е сериозна и плаща спечелените с пот на чело доходи. Това, с което тя може да се похвали (комай единствения й коз) е неограниченият период от време, в който може да я използвате. А също и шареният дизайн на програмата, която има доста анимирани детайли.

Това беше всичко за този месец - и да има още, приемете, че сме решили да го запазим за следващия път. Ако имате въпроси, препоръки, критики и всякакви мнения (цензурни и нецензурни) изпращайте ги на нашия електронен адрес. Пък ако сме помогнали на някой да удари милиона в зелено да се обади, да даде адреса пък ние ще го посетим... да го поздравим по нашенски, нали разбирате!...

Здравейте колектив на Gamers Workshop!

Аз съм нов на фронта. Честно казано 4-5 пъти лично съм си купувал вашето списание, но където работя, го купуват постоянно. За това не бих могъл да ви похваля, че сте the best списание или не. Просто само вас имам възможност да чета. (Шефовете ми са ви фенове значи)

Стига по тая тема - минавам на съдържателното. Пиша ви относно един-два въпроса + един-два съвета: защо (наи-често) оплювате игрите вместо да ги хвалите? По-добре си направете рубрика "МоРно време" или нещо подобно, в която да вписвате "гадни" игри (като вметвам, че гадни игри няма... просто не се нравят на голямо количество хора). А останалото количество страници да запълвате с хитовете или пръкващите се (хубави) игрици. Вторият ми въпрос е дали можете да се постараете да вписвате още полезна информация, тип направи-си-сам, като онова за охладителя за процесори (въпреки, че звучеше доста странно, е ценна информация)?

Съвети към вас... може би единия ви го казах: за "странните" игри. Доколкото се сещам (щото наистина се мъча да измисля втори съвет) мисля, че ако преглеждате статиите си поне по още 1-2 пъти преди отпечатване за правописни грешки, за объркани или повтарящи се графи (като в декемврийския брои, при нет-страниците) ще сте като полирани диамантчета.

Толкова от мене, чао. Продължавайте в същия дух и еволюирайте към по-доброто.

Avioli

Ами добре дошъл на фронтовата линия. Писмото ти го публикувам и с много користна цел: Да видят всички евентуални рекламодатели, че GW се чете и по фирмите! Че даже и от шефовете. ЕЙ, РЕКЛАМОДАТЕЛИТЕ, ВСИЧКИ ЛИ ЧУХТЕ?! Апропо, твоите ФЕНоменални шефове нямат ли нужда от реклама в списание като нашето?

Сега, нещо май не си разбрал - ние не че искаме да оплюваме игрите. Те самите го искат, не знам за тебе ама има разни игри дето само като ме видят и почват: "Оплюй ме, оплюй ме, оплюй ме...." Не, сериозно! Явно сме по-взискателни или пък просто много ни се иска всеки, който седне да прави игра да си свърши работата като хората, като почнеш от сюжета и свършиш с енджина и крайната реализация. Опитваме се да бъдем ценители, а не просто потребители и да оценяваме игрите комплексно и по съвест. Признавам, че понякога позволяваме на личните си пристрастия да вземат връх, но това обикновено е в интерес на увлекателността на самата статия. Пък и да ти призная честно оплюването някак по-лесно се отдава на човешката природа. Иначе и на нас ни се ще да запълним страниците си само с хитови заглавия (то кой ли не би искал), само дето не е възможно.

Така. И за напред ще има статии като тези за охлаждането на процесорите, само че това не би могло да става във всеки брой.

На последния ти съвет няма да спирам, че е болна тема и е нещото, с което вече толкова време не успяваме да се преборим. Но продължаваме да опитваме и вярваме, че грешките ще стават все по-малко.

Чао и не забравяй да поговориш с шефовете си :-)).

Freeman

Почитател съм на GW от неговия първи брой, а през последните месеци вече сте единственото списание, свързано с компютрите, което си купувам. Оформлението е върхът, а върху CD-то винаги има доста полезни и интересни неща.

Но, понеже обичам нещата да са изпипани докрай, ще ви направя и някои забележки:

Секция Порицания:

От известно време насам съдържанието на списанието се ориентира изключително към представяне на 3D заглавия във всичките им варианти. Не мога да си обясня защо всички са луднали по 3D и говорят, че всички игри (дори когато не се налага - крещящ пример е 3D Monopoly) трябва да бъдат такива. Според мен все още е далеч времето, когато този тип игри наистина ще бъдат това което трябва да бъдат. Ако не ми вярвате... ето ви примери (от последния брой на списанието):

1. Снимката отдолу на стр. 11, снимката отгоре на стр. 14 и още много други в цялото списание. При положение, че почти винаги игрите на тези снимки изглеждат по-добре отколкото на екрана, то какво да говорим повече - ръбести фигури, неестествени, мътни и с вид на мрамор терени (трева, планина и т. н.).

2. Снимката на стр. 37 за играта Colin McRae Rally 2. След като воланът е ужасно ръбест, а ръцете са безформени, като на някой манекен, има ги същите недостатъци като в точка 1, на графиката е поставена оценка 95!?!

3. Вижте снимките от Sudden Strike и си представете, че е 3D - ОТВРАТ! Вместо този хубав терен, детайлни единици, даващи усещане за реални повърхности, щяхме да имаме мътен, желеподобен терен, върху който щъкат някакви сивкави танкчета, ръбести камиончета, а за човечетата да не говорим (примери има много, но подобни игри ги деинсталирам веднага).

Дано сте ми схванали мисълта. Самите вие на стр. 25 в пасажа "Самия Half-Life ..." сте написали истината, не само за Half-Life, но и за всички подобни 3D заглавия. А преди време - то не бяха хвалби, реклами, демота, филчета - пък то каква била истината: "...никога не е бил особено красива игра,...".

Трябва да има разнообразие. Затова истински се изкефих, когато намерих на CD-то demo-то на Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Ей това вече е игра. Играл съм Fallout 2 и затова очаквах с нетърпение това "продължение" (освен това съм фен и на Commandos). В този ред на мисли бих искал да прочета нещо повече за Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura.

Така че понамалете малко 3D-тата, разликата между които са имената на производителя, чудовищата, героя и броя оръжия, а приликите са непрестанната стрелба без капка мисъл, схванатия врат, мозъка даващ "заето", вкочанените пръсти и то само след няколко часа игра.

Секция препоръки:

1. За играта Hitman: Codename 47 оценката за графиката е 100. Тъй като няма перфектни игри, постарайте се да не допускате повече такива оценки. Ако компаниите видят списанието ще спрат да произвеждат игри тъй, като явно тази Hitman е поставила върха в графично отношение и оттам няма накъде по-нагоре!?!

2. Отделили сте цялата стр. 26 за F1 Championship Season 2000, след прочитането на която разбирам, че пак ще трябва да играя Grand Prix 3 (което го знам и без друго). Ако за публикуването на тази статия не ви плаща някой, по-добре напишете два реда за F1 Championship Season 2000 в секция "Новини" и който иска да посети сайта й. Няма смисъл да губите времето на член от редакцията да играе тъпи игри, а после да се чуди какво да пише за тях.

3. В едно италианско списание имаше следното нещо: в малък правоъгълник, на същата страница с дадена игра, са написани накратко плюсовете и минусите на играта, така че читателя да си направи сметка дали да чете статията. Ако можете правете го и вие, защото понякога е досадно да четеш 2-3 листа за да разбереш в крайна сметка дали играта си заслужава вниманието.

Заключение:

Надявам се да промените малко съдържанието на списанието. Помествайте повече игри, в които е необходимо приложение на "сиво вещество", или пък такива които са уникални (или поне различни) с нещо от другите, така да се каже концептуални.

С най-голямо уважение: S.I.N.

Хм, направо не как да формулирам отговора си. Най-правилната реакция от моя страна би била да ти препоръчам да смениш адреса на уводната част с порицанията. Надявам се сам разбираш, че не ние поръчваме на фирмите разработчици какви игри да правят и какъв енджин да използват. Не ние определяме насоките и бъдещето. Не ни е дадена властта да влияем по какъвто и да е начин на тенденциите в бранша. Ние сме само хроникьорите, отразяващи развитието на игралната индустрия. Времето на 2D игрите отминава и този тъжен факт огорчава и нас самите. Възможностите на 2D платформите са изконсумирани и преексплоатирани. Безспорен е фактът, че 3D-то дава много повече простор за разгръщане на фантазията на гейм-дизайнерите и за концептуалното богатство на жанровете. Не напразно наблюдаваното през последната година размиване и смесване при тях е свързано най-вече с навлизането на 3D технологията. Дори простичкият факт, произтичащ от възможността за внедряване на подвижна камера, за динамична смяна на перспективата в процеса на игра, би бил достатъчен да наложи 3D-то над своя двуизмерен събрат. Но не е само той. Battlezone, Giants, Sacrifice, 3D Shooter-те като цяло, Ground Control, Warzone 2100, Earth 2150, както и много, много други прекрасни игри просто не би могло да ги има без 3D-то. Просто ще се наложи да се примириш - 2D-то отмира. На играчите все повече ще им омръзва изометричната перспектива в стратегиите, все повече ще търсят нестандартността и дръзките хрумвания. Все повече ще се преплитат жанровете и ще се появяват нови. А това са предизвикателства, с които двуизмерността в повечето от случаите не би могла да се справи. Така че, какво точно очакваш да направим ние? - Много сме любопитни да разберем.

Сега, друг е въпросът, че (поне на този етап) голяма част от 3D игрите наистина са доста по-грозни от двуизмерните си събратя. Аз лично също много повече харесвам 2D заглавията, но мнението ми няма да промени действителността. Не мога да застана на пътя на прогреса. Никой не може. Така е не само с игрите, а с всичко на тоя свят и ще трябва да приемеш фактите.

Но стига вече с това, нека караме по ред:

- Оценката ни за графиката на Colin McRae Rally 2 (както и на всички други игри по принцип) е в съответствие с останалите игри в жанра. Той просто е може би най-красивият симулатор на рали в настоящия момент.
- Отговорът ни за оценката на Hitman е същият.
- Следвайки твоята логика, в списанието трябва да се пише за 5 игри. Как така си знаел предварително, че пак ще трябва да играеш GP 3 без да си прочел статията или поне да си играл F1 Championship Season 2000. Освен това ние сме свикнали да обосноваваме мненията си за игрите. На два реда няма как да се получи.
- Идеята за плюсовете и минусите е добра. Тя не е нова за нас и сме си мислели и преди по нея. Може би в близко бъдеще ще я въведем.

Заключението няма да го коментирам, отговорът можеш да си го извлечеш от контекста на горенаписаното. Просто ще кажа, че писмото ти би било добър пример за това как човек може да загуби времето на някого като го накара да чете нещо, което просто не би трябвало да адресира до него или най-малкото като му задава въпроси, на които без усилие може да си отговори и сам, ако не беше написано с доброто чувство, с което е написано и ако целта на списващия го беше

просто да се направи на интересен. Нещо, което, убеден съм, не е била твоята цел. Затова не оставай с впечатлението, че в думите ми се е просмукала злоба или някакъв опит за реваншизъм, както и че забележките и препоръките ти са отишли на вятъра.
С най-искрена надежда, че няма да се обидиш и с коленопреклонно извинение, в случай че това стане, както и с не по-малко уважение за това, че си се решил да ни пишеш, приключвам този отговор.
С най-добри пожелания:
Freeman

Миналият век (юли месец май беше) бях в София на гости на братовчедка ми. И ходих до книжната борса да се заредя с фентъзита, а после и до О.Ч.З. (Metal, Metal, Metal) да се заредя с музика. Та от борсата си купих втори брой на Fantasy-Factor. И си казах: "Бре! Искам и първи!" Та, звъннах им аз, разбрах къде е редакцията и по-късно отидох там. Още на вратата ми се разтуптя сърцето, като видях скромната лепенка Gamers Workshop. And I asked my guide: "Excuse me, but why is this sticker here?" and he said:

"Because, My Child, Our Redaction Is Next To Theirs."

В ушите мі прозвуча божествена музика и аз останах там, вкаменен и уплашен. Не можех да се насиля да прекрача вратата, която само съм бленувал да зърна някога и да изпия с поглед. След няколко мига/минути/часове/дни/години/векове/епохи аз насилих трепещото ми същество да си спомни, че обладава някакви мизерни двигателни функции и влязох вътре. Говорих с пичовете от FF (много здраве), но нещо ме теглеше към вратата, откъдето виждах Whisper. Накрая отидох там, застанах наблизо, треперещ и просто гледах. Гледах с умиление и радост безмерна Работилничката. Последваха пет от най-срамните минути в живота ми. АЗ ГОВОРИХ С НЕГО И С GROOVER И ИЗПРИКАЗВАХ ТОЛКОВА ГЛУПОСТИ ЗА ОТРИЦАТЕЛНО ВРЕМЕ, КОЛКОТО НЕ СЪМ СИ МИСЛИЛ, ЧЕ Е ВЪЗМОЖНО. Whisper не беше в настроение (It's your last cup of sorrow, what can you say, finish it today) и на тръгване ми каза: "Ела пак, човече, когато ще можем да ти обърнем повече внимание." И аз обещах. И ще го направя. Обичам ви, за това, че ви има. И защото сте себе си....
С уважение и обич: Snake (адаш, ти си страхотен! А, и LONG LIVE
METAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAL!!!!!!!)

Е, сега вече ме метна в оркестъра братленце. Абе ти да не си бил с температура тогава бе. Чааак толкоз много трепет, чак божествена музика, чак вкаменен, ЧАК УПЛАШЕН?!?
Какво ти става бе, приятелче? Като ти чета писмото не мога да си позная колегите. Ето, сега затварям очи и един по един си ги прехвърлям през ума. Все най-обикновени типове, от тези, с които всеки ден се разминаваш по улиците.
Хм, или може би аз нещо не съм вече в час? Дали пък не сме се обожествили за тези три годинки? Интересно!
Вярно е, че напоследък все повече ме сърби между плешките, де да знам може и крилца да напират отдолу. Или пък проблемът ще се реши ако взема и се изкъпя най-после. Вероятно. Ще пробвам най-напред с второто и ще се надявам сърбежът да е от наслоената кир, щото не ми се мисли къде ще се крия после от активистите на KFC, които, както подочух, напоследък отчаяно търсят нов асортимент за великденското си меню "Крилце или кълка". При мен кълки дал Господ, сега само крилца ми липсват. То същото важи и за колегите, де.
Тъй че, много те моля, внимавай с изразите. Току виж погрешните хора са си направили погрешни изводи и един ден като нищо сме се запознали в някое заведение за бързо хранене. Само дето аз ще те позная отвъре, а ти мене изобщо няма и да ме познаеш.
Freeman
П.П. Тъй като колегата Благомир, който в момента ми наднича над рамото е възмутен от грубия (според него) отговор, който съм ти дал и настоява да ми покаже как трябва да се отговаря на писмата, му давам думата.
Ето какво има да ти каже и той:
Не го слушай Freeman, приятелю, него пак го е ударила литературната дарба. Ще бъда кратък. Уважението и респектът са хубаво нещо, но обожествяването е голяма глупост, защото едно разочарование от твоите кумири те хвърля в дълбока омраза. Мъчим се да правим списание, но сме същите хора като теб. Това е, толкова е просто. Айде със здраве,
FonManiac

Здравейте,
Първо изкъм да се обърна към Спас. Аз съ на 15 години и единственото коетоо не можах да решаправилно бе кой чува рибка.
Второ изкъм да подкрепя Dexter. Аз също изкъм да намалите Демотата и да увеличите филмчетата, screenshot-овете и картинките.

Сега е ваш рет!
1) Защо не махнете тези новини от списанието?
2) Защо игрите от "От Крак На Крак" не ги сложите на диска?
3) Dexter иска интернет адреси. Да, наистина в новия брой има, но немислите ли, че една страничка е твърде недостатъчно?
4) Разказчетата са найстина супер! В GW-E винаги има място, така че защо не пускате в него някое и друго разказче?
5) Предишния път ви бях казал да сложте извънреден втори диск, защо не ме послушахте?
6) А вие "Ставатели за Дядо Мраз"
7) Как мога да се абонирам за списанието с диск? Колко ще струва?
8) Защо не отворите още едно работно място и този "работник" ще ви подновява сайта всеки ден?

Е това е всичко от мен!
Jerry
P.P.:Бих желал да получа отговор на зададдените ми осем въпроса и дали сте удобрили съветите ми!
P.P.2:Ако в GW-E останат само новини това изобщо няма да е хубаво! Изкаме си Chappy, Хардуера, Софтуера, рецензиите за новите, които излизат всяка седмица. Също си изкаме рецензиите за малко забравените игри.

Здрасти,
За Спас вече няма какво повече да говорим. Още повече, че чуването на рибка е наистина сложно нещо. Те повечето хора твърдят, че рибите били неми, но аз винаги съм подозирал, че истината е по-различна. Ето че не съм бил единствения.
За филмчетата мога да кажа само, че стига да успеем да намираме готинки такива, ще пускаме с голямо удоволствие.
Сега на въпросите:
1. Защото са новини. Не биха могли да бъдат такива, ако няма кой да ги прочете, нали така? А как някой ще ги прочете ако ги махнем?
2. Защото.... хм, защото.... А сега де, що не ги преместим наистина? Брех! Ми и аз не знам. Ехоооооо, читателите, много ви молим, някой да помогне тука. Защо не преместим игрите от "Крак на Крак" на диска, бе? Айде моля ви се ни кажете, за да можем да кажем после и ние.
3. По принцип не мислим. Мисленето не е сред силните ни черти. Този път обаче направихме изключение. Помислихме и резултатът е видим - две страници с интернет адреси.
4. Кои по-точно разказчета? Разказчета в списанието няма от маса време. Главно защото читателите ни нещо май не ги одобриха особено. А ако става въпрос за двата Разказа с неочаквана среда от последния брой на Goodman и Snake, това не бяха никакви разкази приятелю. Това си беше самата истина.
5. Ох, молим те, накажи ни. Нашибай ни, хубавичко ни напляскай. Бяхме непослушни, лоши, лоши, лоши момчета....
6. Не ставаме. Категорично! Винаги ни е бивало повече по лягането - кво да го правиш, така ни научиха жените. Пък и да се опитаме, най-много да се изпотрепем кой да бъде главата, кой крак, кой ръка лява или дясна, кой някои.... други работи. Абе, не! Не е за нас тая работа да ти кажа.
7. Ами тази година няма да може. Поне не и в редакцията. Няма да абонираме повече. За съжаление единственият начин да си набавяш GW е като си го купуваш от сергиите.
8. В момента сайтът се поддържа прекрасно от SaintP. Ъпдейтва се почти ежедневно, форумът работи на пълна пара. Скоро ще имаме нов, коренно различен дизайн и тогава поддръжката му ще стане още по-добра и професионална. Само хубави неща ви очакват от тук насетне по отношение на Интернет реализацията на GW. Сам ще видиш.
Е, това не е всичко от мен. Следват послеписите.
П.П. Мнооого хубави съвети. Благодарим!
П.П.2. Ей, Chappy! Чуваш ли бе? Chaaaaaaaappy! Хм, не чува....
Freeman

Здравейте всички,
Доста отдавна се каня да ви драсна 2-3 реда но по ред причини не го направих до сега.
Януарският брой ме провокира най-после да напиша това писмо. Една от причините е, че в него открих описание на група хора, към които явно спадам и аз. Харесвам ви много, но досега си мълчах. Следях развитието ви, радвах се, че вървите към по-добро, но само наблюдавах отстрани. Смятам от сега нататък да се променя и с това писмо да поставя началото.:-). Списанието ви е едно от малкото, на което държа да притежавам всеки един брой, също както навремето не пропусках да си купя сп. Космос и в-к Орбита:)) Продължавайте все така!
Но да си дойда на думата.
Не съм съгласен с една част от хората, които ви критикуват и най-вече с начина, по който го правят. Не че съм против критиката изобщо. Но нека тя е ГРАДИВНА КРИТИКА! Щом нещо не ти харесва, кажи го, няма нищо лошо в това. Но предложи и някаква алтернатива, за да станат нещата по-добри. В крайна сметка това списание се прави за нас читателите.
Така! Вече стигнах и до последната причина, поради която ви пиша, а тя е писмото на една ваша читателка. Не видях името ѝ. Умишлено или не, но сте пропуснали да го напишете. Личи си че е интелигентна представителка на нежния (???) пол, която обаче използваше съвсем не нежни обръщения към вас, като "...тъпаци, проклети смотани тролища..." Мисля, че не е нужно да цитирам всичко.
Питам! Трябва ли, за да си кажеш собственото мнение или да упрекнеш някого, това да е предшествано от обиди по адрес на опонента?! Грозно е!!! Още повече , че го прави интелигентен човек (поне с такова впечатление останах).
Може би ви изглеждам голям моралист... не, не е така. Аз съм най-обикновен човек, просто ужасно се изнервям, когато се говори лошо за хората, които харесвам .

Стига съм ви губил времето с приказките си. И без това писмото ми излезе не толкова до вас, колкото до "колегите" читатели.
Завършвайте по скоро новия брой... и нека всеки следващ е по-добър от предишния!
Успех!!!
LAN^Selot

Това за онова там...., ъъъ,.... Как беше....
Абе онова бе, за коня дето тикал някакво си кри. Ех, че ми изскочи от ума, значи.... А, да! За Конструктивната Критика.... А, Градивна ли беше? Аха, да де, точно тъй!

Много ми хареса!

Ма са разтопявам направо кат' го чета.

МНОГО хубаво си го рекнал ша знайш, и завоалирано едно такова, тънко дет са вика - ти го псуваш, то си мисли, че му рицитираш рими. Градивна, а? Хе-хей, абе аз ли не знам, че конструктивна си искал, ама градивна си написал. И само койту й кат мене умен да са сети. Ах, хитеца ми той - тънко бе, тънко не, а че и оттатък биля. Който не ни критикува КОНСТРУКТИВНО, кон да му го.... ъъъ.... да!
Нал' тъй?! А? Хе-хей! Правилно съм та разтълкувал аз, ЗНАМ.

Сега за другото. Тука вече си са изказал лошу и хич биля не си прав. Дубро'й момичето бе. Не'й тъй, какту си мислиш. Не си разбрал. Тя не ни обижда. Даже напротив. Глей сега, това е като майка ти да ти кай нещу от рода: "Абе диване с диване, къде се мотаеш из нощите, кви са тез нощни мрежи, кво'й туй чудо, бре. Очите ти не мога да видя стана една седмица, не чуваш ли какви неща стават по улиците нощем...." И тъй нататък, знаеш как е. Това не означава, че майка ти не та обича. Точно обратното, туй означава, че точно щото много та убича са тривожи за тебе. И, в израз на въпросната загриженост, ти отлюспва два сочни шамара, та да помниш по-дълго. Това, апрупо, е долу-горе същото като онези нъпудрени клишарски сцени, дет' ги гледаме пу киното, в които героинята се нахвърля върху ГЕРОЯ и бясно започва да гу бумбардира с юмручета по широките, хероични едни такива, корави, косм.... хм, абе мъжки груди, кълнейки го междувременно, и наричайки го с какви ли не, несъвместими с изгледа й на блага лейди, грозни епитети, а после, след като ГЕРОЯ стоически и невъзмутимо е изтърпял интервенцията, а по каменната му квадратна физиономия, която е такава защото точно е поела формата на мозъка му, в който има само прави ъгли и никакви завои.... ъъъ, докъде бях стигнал.... хм, да.... не се е отразило никакво ответно вълнение - точно като гладко като стъкло езеро, чиято застинала повърхност остава недокосвана и от най-тихия шепот на вятъра - тя, героинята, се хвърля разридана в обятията му и прочие....
Разбра ли сега?
Е, не се коркай. И аз нищо не вденах. Абе важното е, че момичето е писало с дубро чувству и ний сме му много благодарни и задължени. А че е интелигентно спор няма.
Ми това е май.
Freeman

Здравейте, Приятели!!!
Аз съм един много голям ваш почитател.
За първи път ви пиша, така че трябва да простите недодяланото ми писмо. Бих искал да ви кажа, че според
моята
обективна оценка вие сте най-доброто списание за игри на българския пазар!
Но бих искал да ви отправя малко градивна критика. Знам, че ви е писнало да ви критикуват, но бих искал да обърна внимание на това, че намалихте броя на превютата в последните 2 броя. Недейте. Вашите превюта са най-добрите и мисля, че дават най-пълна информация за още неизлезлите игри. Освен това след като прочета ваше превю веднага започвам да очаквам с нетърпение играта. Освен това забелязах, че броят на статиите за РПГ-та в последните 2 броя също намаляха. Може би няма достатъчно нови заглавия но бих ви помолил да изнасяте на страниците си всичко възможно за новите заглавия в най-добрия жанр в компютърните игри.
И сега една специална новина за всеки почитател на "Властелина на Пръстените" сред вас (а аз знам, че те са много). На Коледа през 2001 година е световната премиера на първия от трите филма базирани на ЛЕГЕНДАРНИЯ роман (Който между другото е бил избран за книга на века през 1997). Не знам, но имам чувството, че тази трилогия може да стане по-добра дори от първите 3 серии на "Star Wars.

Хм, градивна, а? Е, щом е, така да се каже, конструктивна критиката, нека конят те подмине. Веднага искам да те успокоя относно превютата. Ще ги има отново в увеличен брой. Просто напоследък наистина излязоха много нови и все хубави игри. Още в настоящия брой можеш да видиш, че секцията с превютата е разширена значително. При това с най-интересните заглавия, за които успяхме да изровим що-годе добра информация. Така ще е и за в бъдеще.
Колкото до Властелина на Пръстените, трейлъра вече го имаме и наистина е изглежда впечатляващ. Както впрочем и сам можеш да се убедиш, ако погледнеш диска, секция EXTRAS! Само че, приятелю, имам силно подозрение, че нищо не може да бъде по-добро от първите три серии на Междузвездни войни. Това е едно от онези събития, които могат да се случат само веднъж в историята на една цивилизация и не напразно дори самият Лукас претърпя тотално фиаско, опитвайки са да повтори грандиозния си успех отпреди толкова много време. Преди повече от 20 години бе реализиран филм, който и до днес няма аналог, една сага, чиято сила на внушение все още остава недостижима, а ми се струва, че ще си остане такава и дълго, дълго занапред.
Freeman

Здравейте!
Реших се да ви пиша (не за първи път) по повод края на редакционната Ви статия от последния брой. Не мога да разбера от къде се корени презрението към хората, които "не" стават съпричастни към работата Ви. Ако съм разбрал правилно Вие наричате читателите си "овце" и "мекотели", именно защото не Ви помагат или не ви пишат критикарски писма. Е извинявайте ама в крайна сметка не е ли ваша работа да си правите списанието. Смешно е да се твърди, че не ставаме съпричастни защото все пак ние го купуваме. Правете си изводите. Защо, питам аз, да Ви пишем писма като никой не им отговаря? В списанието отговаряте на няколко и това е. Не казвам, че трябва да отговаряте на всички на страниците на изданието защото това е невъзможно, ама поне драснете два реда в един Reply и го изпратете след като сте получили някое писмо. Ей така, заради едното уважение. Имам някои критики относно статията за Ф1 Championship Season 2000. Драги El Greko, двата McLaren-а се класират винаги на първо и второ място, просто защото са най-великите автомобили в цялата Формула 1, а това, че "Великия" Михаел Шумахер не може да се класира пред тях говори колко е велик.
Надявам се, че не съм си спечелил презрението ви тъй като не целях това. Дано да останем приятели и в новото
хилядолетие...
Това беше от мен.
Dizzy

Фактът, че си написал това писмо и най-вече онова, което си написал в него е показателен, че не си разбрал какво съм искал да кажа в края на редакционната страничка от предния брой. За съжаление обяснението засяга обширни философски теми, което не ми позволява да се впусна в дълго изясняване. Мнозина изтълкуваха и разбраха посланието ми правилно, това ми стига. Но все пак бих искал да поема персонално гнева ти. НИЕ не наричаме читателите си овце и мекотели и не НИЕ ги презираме. Аз го правя. С надеждата, че думите ми ще отключат някоя пращасала врата и че ще подтикнат някого към размисъл за отговорността, която носи към самия себе си. За това как възпитава себе си, какво самосъзнание, инициативност, мироглед гради за себе си и своето бъдеще. Е, задавал ли си си въпроса: Какво съм аз? Какво правя със себе си, като какъв се изграждам? Ще имам ли утре волята да се справя с това, което ме очаква? Ще се намеся ли инициативно в живота или просто ще зяпам отстрани, както съм свикнал досега? Да, всеки си мисли: "Какво ли бих могъл да постигна сам, какво ли мога да променя? Нека някой друг започне, пък аз по-късно ще се включа." Ха! Само че, приятелю, по-късно за тебе може и да няма място на борда. Или още по-лошо - може да се окаже, че всички останали са си мислели същото и така и никой нищо не е направил. Да, мисля, че имам право да напиша онова, което написах защото ме е грижа за вас, защото ме е грижа какво ще стане с вас утре, защото светът в който живея вони и вие сте тези, които ще трябва да живеете в тази воня. А тя, ще продължава да се наслоява, докато хората пасивно блеят отстрани, в очакване друг да направи нещо. Защото хиляди хубави неща загиват заради нечие бездействие и защото съм изпитал тази горчилка на гърба си. Какво щеше да четеш сега ти ако преди време не се беше намерил един човек, който да направи нещо толкова невероятно за действителността, в която живеем, че постигна невъзможното - върна ни вярата. Е, не цялата разбира се, защото наистина малцина бяха тези, които тогава ни подкрепиха. Малцина на фона на хилядите вас, които ние обичахме, на които вярвахме и за които работехме с такова огромно удоволствие. Но все пак някаква вяра възкръсна. Та, кажи ми, какво щеше да четеш сега, ако тогава не беше Алекс? Един-единствен човек. Той направи това. Измъкна ни от ямата на отчаянието, даде ни сили - от своите, даде ни цел - да оцелеем, да докажем, че можем, даде ни, както ти казах, ВЯРА! Сам! Постигна го САМ. С това, което е! Което е възпитал у себе си през годините. С това, което тупка ей там отляво, и за което днес вече рядко си спомняме. Е, той имаше едно-единствено желание. Това списание да живее. Дори не вечно, дори и само за още месец, но да живее. ОЩЕ! И ето, то още живее. Е, кажи ми какво щеше да почувстваш ако и на теб дължахме тази дълбока благодарност. Какво е да знаеш, че си участвал в спасяването на нещо хубаво и да се наслаждаваш на живота му. Дали човек не става по-благороден от такова чувство? Дали не става по-човек?
Толкова голяма цена ли е едно усилие, толкова тежка ли е ръката, която трябва да протегнеш, толкова трудно ли е да изпратиш към някого топлината си? Толкова голяма жертва ли е?
Как не разбрахте за толкова време и как да ви го кажа, за да разберете:
Gamers' Workshop не е обикновено списание. Никога не е било. То едва ли има съвременен аналог. Зад него не стоят мощни финансови гърбове, никога не е изпълнявало и няма да изпълнява нечии поръчки, никога не е било комерсиално и се надявам никога да не стане (затова и няма да видите в него ревю на игра, която не е играна достатъчно или пък, не дай си боже, ревю базирано на демо версия), никога не е имало някаква друга цел освен да ви радва. И да радва нас - тези, които го правим. Та нали заради вас пишем така, както пишем. Та нали заради вас то е такова, каквото е, а не такова, каквото ни диктува пазарната логика. Кой ако не вие, трябва да го подкрепяте? Кой ако не вие трябва да го чувствате малко или много като свое? И би ли могло да съществува то без вас? Има ли смисъл да съществува без вас? Та нали заради вас вече толкова време се мъчим да опровергаем живота и да ви покажем, че в този свят има място и за нещо истинско. По дяволите, нима си мислите, че ще продължим да го правим ако не ни дадете да разберем, че се нуждаете от него? Тъй че не е просто "наша работа да си правим списанието", защото, ей Богу не веднъж вече сме се изкушавали да спрем тази агония, тази постоянна борба.
Нямам какво повече да добавя.
Freeman

DELL
E COM™

ЦАПК ПРОГРЕС ОООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001:1996, дистрибутор на Dell от 1990г. с повече от 2000 инсталации и сертифициран доставчик на Microsoft решения по програма MCSP.

МАРКОВИ КОМПЮТРИ ЗА ИСТИНСКИ ИГРАЧИ

Dell Dimension L600c

999$
/цена без ДДС/

3 години гаранция
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
Произведен по стандарт ISO 9001

Intel Celeron 600 Mhz with 128K cache
64MB SDRAM
15GB Hard Disk Drive
Intel i810 Direct AGP Video with 4MB VRAM
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB 64v Sound Card
Dell Stereo Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
15" Dell Value FST Monitor

intel inside
pentium® III

Dell Dimension 4100

1999$
/цена без ДДС/

3 години гаранция
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
Произведен по стандарт ISO 9001

Intel Pentium III 800 Mhz with 256K cache
128MB SDRAM
15GB Hard Disk Drive
32MB NVIDIA 15 GeForce 2 GTS Videocard
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB Live Value 512 Voice Sound
Altec Lansing ADA 885 Dolby Digital 80W Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
17" Dell Monitor

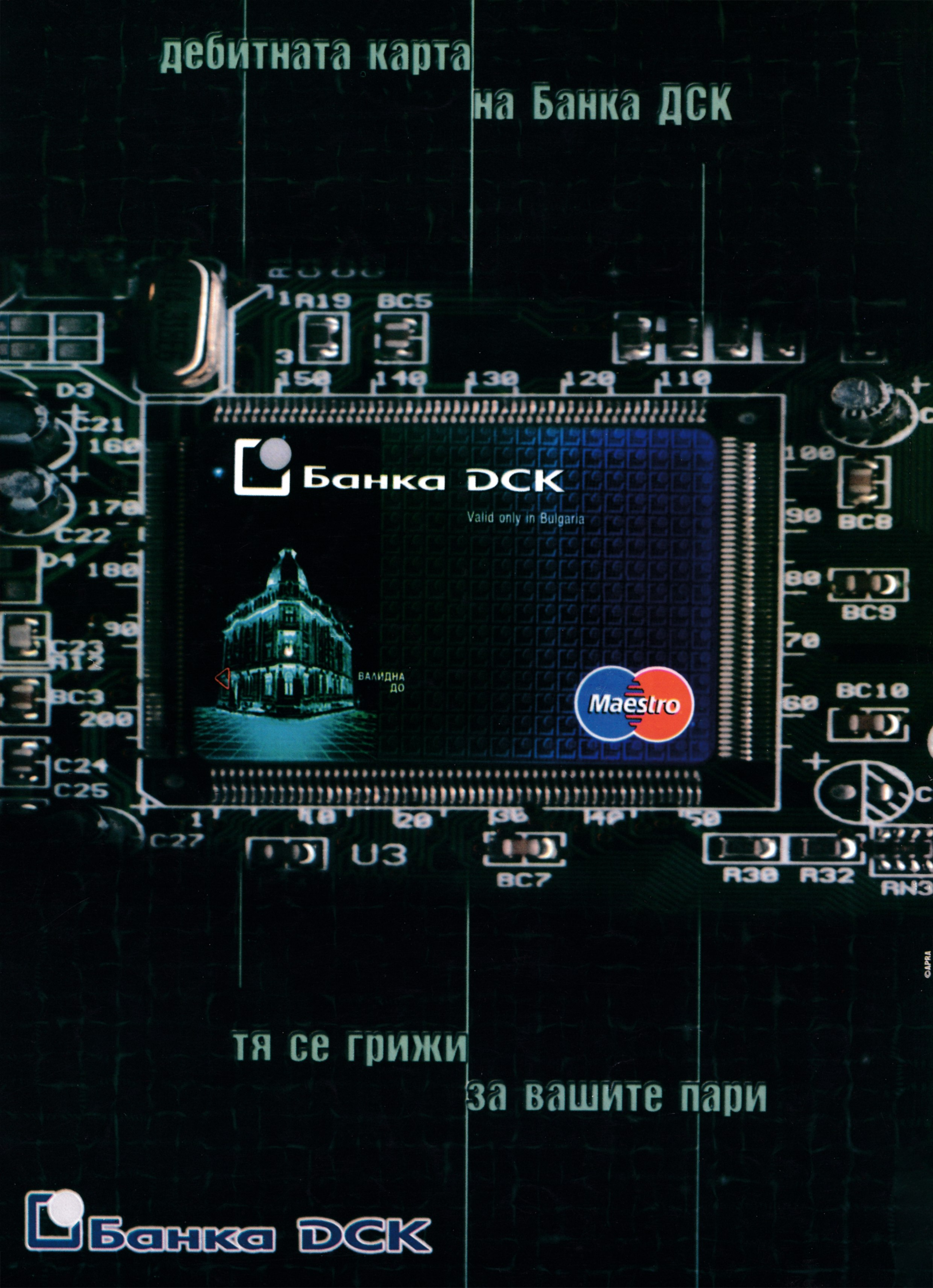
СЛО САМ

От ЦАПК "Прогрес" ООД
Офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69А
За кореспонденция: София 1113, п.к. 112
Тел.: 02/705-257, 02/702-119 **Тел./факс** 02/973-38-53
Сервиз: 02/704-159, 709 111
e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg; **web:** http://progress.bgnet.bg

Сервиз и продажби
Центрове за висококвалифицирана помощ

София - ПРОГРЕС 02/704-159
Варна - ВИЗИКОМ 052/600-380
Русе - ЛИНКСИС 082/226-519
Ловеч - ПЕТКОВ 068/21-94
Бургас - ИНФОСТАР 056/683-087
Пловдив - ДАНИНА 032/263-427
В.Търново - ПРИМ ВТ 062/642-926
Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП 042/601-101

Intel, логото Intel Inside са регистрирани търговски марки, а Pentium III, Pentium III Xeon, Pentium 4, Celeron и MMX са търговски марки на Intel Corporation. Dell, логото на Dell и Dimension са регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft.
Снимката по-горе служи само за илюстративен материал и е взета от www.dell.com


дебитната карта
на Банка ДСК
Банка DCK
Valid only in Bulgaria
ВАЛИДНА
ДО
Maestro
тя се грижи
за вашите пари
Банка DCK
©APRA